GIOCHI DI RUOLO-FANTASY-AVVENTURE

KAOS

GENNAIO 1992
LIRE 5.000

OSSIER
CYBERPUNK

RRATA
DYLAN DOG

SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE GRUPPO III/70.

UMETTO
LEGGENDE DELLE CONTRADE DIMENTICATE

Granata

RIPA GIOCHI FANTASY

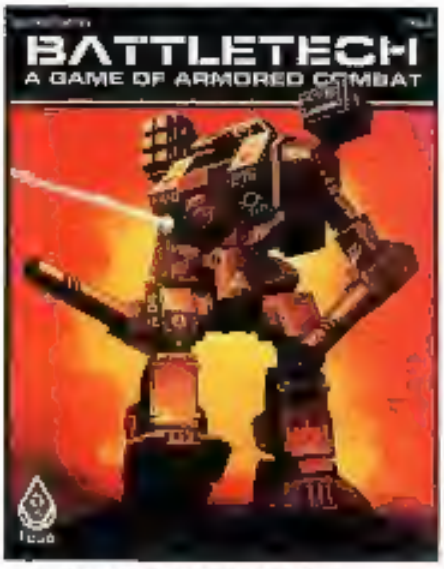
GRANDI SUCCESSI MONDIALI IN EDIZIONE ITALIANA

Art. G206 TALISMAN
Alla conquista di un talismano in un mitico mondo di draghi e magia!

GAMES WORKSHOP

Art. G571 ADVANCED HEROQUEST
Un fantastico mondo pieno di mostri, eroi e tesori!

Advanced Heroquest, Talisman e Games Workshop, sono tutti marchi registrati, di proprietà della Games Workshop Ltd.
Copyright© Games Workshop Ltd. Tutti i diritti riservati.



Art. F1604 BATTLETECH
Scontri in terreno aperto tra robot alti più di 10 metri, pilotati da uomini: i mechwarrior!

FASA CORPORATION

Art. F1641 MECHWARRIORS
Nell'universo di Battletech, scontri tra 5 casate che dominano le galassia nel terzo millennio!

Art. 7111 DMZ SHADOWRUN
Combattimenti in un mondo a metà tra magia ed alta tecnologia!

I migliori Giochi Fantasy, Role Play, Libri, Miniature, delle più famose ditte del settore: Fasa, Games Workshop, Citadel, Alternative Armies.

DISTRIBUZIONE ITALIANA:

RIPA s.a.s. di G. Riso & C.

20132 MILANO - Via Mondovì, 5
Tel. 02/27.20.82.82 - Fax 02/25.90.965

ANNO 2 NUMERO 3
GENNAIO 1992

SOMMARIO

News - pag. 4
Dossier - pag. 11
Cyberpunk
Game - pag. 26
Software & Sushi
Game - pag. 38
Le mappe di
Eye of the Beholder
Fumetto - pag. 43
Leggende delle contrade dimenticate
La stagione delle ceneri
Rubriche - pag. 59

Direttore
Luigi Bernardi
Art Director
Roberto Ghiddi
Coordinamento Redazionale
Luca Olcastri
Redazione Centrale
Marcello Missiroli
Roberto Di Meglio
Simone Perazzi

Hanno collaborato: Simone Berruccelli, Massimiliano Bussi, Mauro Chelli, Piero Gorni, Luigi D'Annello, Antonio Dontoli, Fabio Gadducci, Simone Gatti, Luca Giuliano, Pier Filippo Ielchi, Merestrello Licentious, Das Production, Roberto Sedda, Mirko Turosanu e Luigi Vercheto.
Contributi visivi Andrea Accardi, Adriano De Vincentis, Jaker, Alessandro Orlandelli, Paolo Parente, Luca Poli. **Copertina:** Onofrio Catacchio.

Si ringraziano i negozi Strategychi di Viareggio e Orsa Maggiore di Modena per il materiale messoci gentilmente a disposizione.
Credits: LEGGENDE DELLE CONTRADE DIMENTICATE: © La stagione delle ceneri: © 1987 Bruno Chevalier (testi) e Thierry Ségur (disegni). © 1987 GAY DELCOURT PRODUCTIONS. Edizione italiana: © 1992 Granata Press, Bologna. Traduzione: Gianluigi Cavoli; lettering: Andrea Accardi.
KAOS, pubblicazione periodica mensile. Registrazione presso il Tribunale di Bologna in corso. Direttore responsabile: Luigi Bernardi. Stampa: E.G.E. Pizzorni, Via Castelleone 152, Cremona. Distribuzione: Messaggerie Periodici SPA, aderente A.D.N., Viale Fantoguzzi 75, Milano, telefono 02/8467545.

Stavolta ho veramente una posizione di grande prestigio: un editoriale?
Ma che cosa posso dire di buono e di bello su questo fenomeno siberpunc, o come cavolo si chiama.
Primadituttо, non si mangia.
Poi, per me, nato in una umida caverna nelle isole Orcladi, sfiduce a strani individui con fili in testa e lucine che si accendono... molto meglio la magia!
Lascerò quindi la parola, seppur a malincuore, al grande e meraviglioso Direttore Responsabile, l'esimio Luigi Bernardi

«Ma come in questi ultimi tempi la produzione di genere incanalata lungo i suoi linguaggi preferenziali: la narrativa il cinema ed il fumetto ha sollecitamente anticipato la realtà. E l'horror e la fantascienza sono stati teatro di stravolgimento ritenuti impossibili. Il primo non consola più con finali rassicuranti, il secondo ha saputo scegliere strade ben più tortuose della semplice estrapolazione fantastica. In tutti i casi, il cambiamento non è avvenuto senza lacerazioni e ambiguità.
Cyberpunk, splatterpunk e psychopunk hanno definitivamente strappato l'ultimo velo che ancora divideva finzione dalla realtà. Oggi il sangue sgorga davvero dalle ferite; la follia non è più sguardi divertiti ma colpisce con furia crescente, e l'avventura ha smesso di restare il sogno di ogni bambino è ha cominciato ad abitare gli incubi di tutti noi.»

Luigi Bernardi.

Ah, proprio chiaro.
Ma il Direttore viene direttamente da Oxford?
Bene, con questo vi saluto e vi **assicuro** che saremo sempre presenti nelle vostre edicole, anche se, talvolta, con qualche comprensibile ritardo.
E siamo già a tre!

Urgh! L'Orchetto

PER I RGH
Non sperare neppure che questo editoriale sia pubblicato!
Hai capito????

RUBRICHE

IL SACCO DELLA POSTA

Ci scrive **Marco Pedersoli** di Faenza che vorrebbe più donne in "KAOS": non ci è ben chiaro se le voglia come autrici (in onore dell'acclamatissimo articolo di Gianna Masetti *Galateo di Roleplaying moderno per signorine*), disegnate, fotografate o dal vero. Attendiamo istruzioni. Non abbiamo neanche capito bene cosa intendesse dicendo «...non diventate come "White Dwarf" (che è come Sabrina Salerno)». Speriamo che ce lo spieghi in una prossima lettera, o che Sabrina passi di qua per farci vedere meglio come è. Per quelli che pensano che una vera rivista di giochi di ruolo non possa non avere nuovi mostri, nuove classi, nuovi oggetti magici e, soprattutto, **nuovi incantesimi**, Marco ci viene in soccorso con una **Fireball** (urala un po' più in là, grazie...): funziona come la celeberrima Palla di Fuoco, o l'fireball che dir si voglia, ma ha solo 1 metro di diametro, infligge 1- 8 punti ferita per ogni livello del mago che l'ha scagliata e un danno aggiuntivo per il calore di 1d6 in un raggio di 12 metri. Siamo sicuri che, dietro pagamento di una modica tangente, la Gilda dei Maghi lo approverà come incantesimo di quarto livello. Certo, vorranno di più delle «5.000 lirette» che ti sembrano troppe per questa meravigliante rivista (ma non hai letto il Decalogo del numero 1?). Per fortuna, di tutt'altro avviso è **Davide Cesari** di Bologna che invece, paragonando il costo a quello delle altre «fanzine», trova che il nostro rapporto qualità/prezzo sia «decisamente migliore». Elogi anche per la nostra veste grafica e per il fumetto. Ci dispiace che Davide abbia trovato lo scenario *Segreti di Nothingam* «di difficile adattabilità alla maggior parte delle campagne», anche se in effetti non cercava neppure di esserlo. D'altronde, ogni tanto, una 'scappatella' dei vostri personaggi in una realtà alternativa non guasta, no? Basta sostituire la prossima porta che aprono con un bel Generatore Casuale di Portali Dimensionali come quello del *Vagabondo Fluttuante*...
Sia Marco che Davide ci consigliano di ampliare il nostro campo di azione, parlando di giochi 'quasi di ruolo' (come *Blood Bowl* o *Warhammer 40.000*) e di GdR in lingua inglese. Ovviamente lo faremo - anzi, lo stiamo già facendo - ma dobbiamo tenir presente che buona parte dei nostri lettori, come **Vito Clemenelli** di Matera (che ci tiene a fare notare che è compaesano del nostro Giuseppe Palumbo), ha poca esperienza di giochi di ruolo e vorrebbe che dessimo più spazio ad articoli di tipo introduttivo. Accontentare tutti è molto difficile, ma perché non provare? Vito ci chiede se è possibile giocare a *D&D* in solitario. Per riuscirci ci vogliono avventure scritte appositamente (hai provato *Tomba della casa, Zombi*), come i moduli della serie *Solo* della TSR. In ogni caso pubblichiamo il tuo indirizzo, in modo che eventuali appassionati che vogliano contattarti o scriverti possano farlo: Vito Clemenelli, Via Dei Bruzi 5, 75100, Matera. Per quanto riguarda le differenze tra giochi come *Il Richiamo di Cthulhu*, che si presenta sotto forma di libro, e *D&D*, che invece è venduto in scatola, non ce ne sono di 'sostanziali', entrambi sono giochi di ruolo, mentre *Advanced Heroquest* è un gioco da tavolo, anche se con qualche affinità concettuale a un GdR. Grazie a Vito per aver aderito alla nostra petizione 'Tom Selleck for Indy' e a tutti quelli che ci hanno scritto troppo tardi per avere risposta. Per ora.

Dalla Black-Out Editrice, riceviamo e pubblichiamo: *La risposta di Findar.*
Se avevo dei dubbi sull'intelligenza degli orchetti, ora finalmente ho le conferme che gli orchetti sono fondamentalmente limitati (meno male che sono loro stessi a riconoscerlo).
Questa mia certezza viene dopo aver letto la recensione al gioco *Holocaust* (scritta da Urgh nel n° 1, n.d.r.). Una cosa che mi ha stupito, ciò mi dà un'altra conferma, è che oltre a essere molto limitato dal punto di vista dell'intelletto lo deve essere anche in altre cose visto che non sa riconoscere la differenza fra due giochi: la copertina stampata non appartiene a *Holocaust*, gioco di tavolo, ma a *Figli dell'Olocausto*, gioco di ruolo, di cui (sic, n.d.r.) la conferma che oltre a essere carente di intelletto lo è anche di vista. Che abbia bisogno di occhiali? Comunque questo mi sembra un grossissimo errore, molto più grave di un apostrofo. Posso capire che lui si chieda come mai una chiave inglese sia più grossa di un pollo. Io per esempio non ho mai capito come un fiume possa essere grosso come una cascata o come un vaso di fiori o come un fungo o addirittura come una donna, vedi per esempio in *Monopoli* dell'Editrice Giochi (ho specificato il gioco di cui parlo, questo per dare una mano al suo intelletto). E le miniature corrose? Possibile che non abbia capito che in un mondo post-atomico le industrie non possono lavorare come in una società normale? Se il nostro orchetto avesse letto bene forse avrebbe capito che il gioco è stato tradotto e stampato in quattro lingue e che quindi il nome Robert non è il cognome o la sua doppia identità, ma semplicemente il corrispettivo di Mario italiano tradotto in Robert francese. Ritengo che Urgh abbia evitato volutamente l'apostrofo nell'uovo' e non la critica intelligente. A volte bisognerebbe guardare molto meglio ciò che si ha in le mani.

Findar

La risposta di Findar viene interamente girata a Urgh, a parte l'osservazione sullo scambio di copertine, per il quale il povero orchetto è (quasi) innocente. In effetti la colpa è da attribuirsi a noi redattori, che abbiamo utilizzato per sbaglio quella di *Figli dell'Olocausto* dal momento che quella giusta, anche se non riferita nella recensione, Urgh se l'era pappata insieme al tabellone.

INCANTESIMI

ITALIA

Siamo venuti a conoscenza di un fatto che ci ha molto rammaricato. Il volumetto *Gdrove è bello*, ristampa degli articoli omonimi pubblicati su "Spellbook", non è stato realizzato dalla **AMA Corporation** come da noi annunciato nel numero 1.
Facciamo nostri più vivi complimenti al genio del male che ha partorito, probabilmente in quel di Pisa, tale truffa così esosa e remunerativa.

Il 3 dicembre a Milano, durante un incontro con Morton Welsman, general manager della FASA Corporation, la **Granata Press** ha firmato un contratto per la pubblicazione sei romanzi. Si tratta di due trilogie: "Secrets of Power" dedicata a *Shadowrun* e "The Warlord Trilogy" ambientata nell'universo di *Battletech*.
I primi titoli saranno disponibili nelle librerie e nei negozi specializzati a partire dalla primavera '92.

L'editrice **Black-Out** ha intenzione di espandere il proprio campo d'azione oltre i giochi di ruolo e da tavolo. Dopo la 'prozine' (ovvero una fanzine professionale) di fumetti umoristici e non, *Casablanca*, la Black-Out ci riprova con una nuova testata, sempre a fumetti: *Fantasy* - questo è il nome - conterrà disegni e storie di ambientazione fantastica e fantascientifica.

La **DAS Production**, editrice de *Il Gioco di Ruolo di Dylan Dog*, ha intenzione di realizzare nel corso del prossimo anno un modulo di avventure completamente scritto dai giocatori. Tutti gli interessati dovranno inviare le loro storie, corredate di tutti i dati personali, entro e non oltre il 1 marzo 1992 al seguente indirizzo: DaS Production, via della Colonna, 27 - 50121 Firenze.

Massimo riserbo da parte della **Editrice Giochi** sulle uscite previste per il 1992, che saranno annunciate a gennaio al Salone del Giocattolo di Milano.

Voci di corridoio danno comunque quasi per certa la pubblicazione della IV edizione di *Dungeons & Dragons* in lingua italiana. L'uscita del secondo Atlante, *Gli Emirati di Ylaruam*, inizialmente prevista per il mese di dicembre, è stata invece posticipata al nuovo anno.

Dopo aver proposto *Partita a 4*, librogioco di concezione francese (che, si può facilmente dedurre, permette la partecipazione da una a quattro persone), la **E-Elle** inaugura un'altra nuova serie di libri-game ambientati nella Terra di Mezzo tolkieniana, come già annunciato nello scorso numero.
I primi due volumi pubblicati sono *Una Spia a Isengarde Tradimento alla Fortezza*.
Inoltre questo mese saranno disponibili nelle librerie e nei negozi specializzati *Il Lupo di Wimball*, avventura per *Uno Sguardo nel Buio*, e *La Legione dei Morti*, l'ottavo titolo della serie *Alla Corte di Re Artù*.

Interessanti novità ci giungono dalla **Stratelibri**. Entro la fine dell'anno, oltre ai prodotti annunciati nei numeri precedenti, approderanno il modulo avventura *Assassini a Dol Amroth* e il supplemento *Woses*, entrambi per *Il Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli*.
A "L'Eco di Arkham", che continua regolarmente le sue uscite, la Stratelibri affianca un vero e proprio 'house organ', una rivista esclusivamente dedicata ai propri giochi. "Excalibur", così è stata battezzata la neonata pubblicazione, uscirà con cadenza bimestrale.

ESTERO

Seconda avventura per lo spassoso GdR *Tales from the Floating Vagabond* della **Avalon Hill**: *The Reich Stuff* (la roba del Reich - o la stoffa giusta, in un gioco di parole intraducibile) coinvolge i malcapitati avventurieri in un fantasmagorico intreccio volto a liberare Albert Einstein, Robert Oppenheimer e Wernher von Braun prigionieri dei nazisti in una giungla tropicale. Il rischio principale consiste in una lunga e monotona dieta a base di cruditè e pane nero. Triste prospettiva.

La **FASA**, dopo aver abbandonato il gioco di ruolo di *Star Trek*, a causa dello scarso successo e delle ingerenze di Gene Roddenberry (deceduto da poco più di un mese), si concentra su *Shadowrun*. Infatti ben due sono i supplementi di questo mese: *Native American Nations Vol. 2*, ulteriori notizie storico-economiche relative ai 'nuovi' indiani americani, e *Total Eclipse*, in cui i personaggi devono recuperare gli Elementali, la rock band più 'calda' di Seattle, che hanno rotto il contratto e sono scomparsi.

In arrivo l'ultimo dei 'mini-giochi' della **Games Workshop**. *Ultra Marines* è il titolo del nuovo boardgame di combattimenti fantascientifici che si svolge nell'universo di *Warhammer 40.000*; le meccaniche, come c'era da aspettarsi, sono quelle tradizionali di *Space Hulk*. Per *Advanced Heroquest* è pronto un nuovo supplemento che include i geomodici componibili. Ovviamente, i pezzi di cartone su cui sono disegnate le stanze e i corridoi, nuove regole, dozzine di oggetti magici e tesori; contiene inoltre una avventura molto lunga che si preannuncia interessante.

Lord of the Rings Adventure Game della **ICE** è un gioco di ruolo introduttivo, completamente compatibile con *GURPS*, che ancora una volta porta i giocatori a immedesimarsi nei

personaggi della Terra di Mezzo. Bè, dato che *GIRSA* è una semplificazione di *Rolemaster*, a quando una versione semplificata di *LotRAG*?

La **Mayfair** presenta, come molte altre case di giochi, libri ispirati ai propri prodotti: *Chilled to the Bone* è un tascabile di 256 pagine che contiene un'antologia di 16 storie horror che prendono spunto dal GdR *Chill*.

Qualche anno fa, la **Nova** aveva prodotto una serie di libretti di successo, *Lost Worlds*, che permettevano di ricreare in modo dinamico combattimenti uomo contro uomo in un'ambientazione fantasy.
Adesso la stessa formula è riproposta in una nuova serie, *Runesword*, basata sugli omonimi romanzi di Tracy Hickman, quello di *Dragonlance*.
Al momento sono disponibili quattro titoli. Le copertine sono di Larry Elmore, noto illustratore di *D&D*.

Dalla solita marea di titoli proposti dalla **TSR**, questo mese segnaliamo l'aggiornamento 1991 del *Gamer's Handbook to the Marvel Universe*, che contiene le statistiche e le informazioni 'storiche' dei supereroi Marvel, e *Greyhawk Wars*, avventura in scatola che si svolge sullo sfondo di una grande guerra che si è scatenata nella parte orientale di Oerth.
Sono previste battaglie da risolvere con il *Battlesystem*.

La **White Wolf** propone due moduli per *Vampire RPG*, *Blood Bond* e *Succubus Club*, *Black Death*, un'avventura-supplemento per *Ars Magica*, e *Medieval Bestiary*, ancora per *Ars Magica*, che altro non è se non un bestiario per questo interessante gioco fantasy.

ECCETERA

Per la serie *Forgotten Realms*, è finalmente uscita la versione per AMIGA di *Pool of Darkness*, realizzata dalla **SSI**.
Sempre la SSI amplia i suoi prodotti basati su *AD&D* con una nuova saga: *A Savage Frontier*, di cui *Gateway to the Savage Frontier* è il primo capitolo. (per ora, in formato IBM).
Per gli appassionati sia di computer che di GdR 'da tavolo', segnaliamo che la SSI ha in catalogo (quello americano) *Dungeon Masters Assistant Vol.I, Encounters* (tutti i formati, compreso l'Apple II), un programma appositamente studiato per aiutare l'arbitro di *AD&D* (prima edizione) a generare 'incontri' durante una campagna.
I giochi della SSI vengono distribuiti in Italia dalla Leader.

CONVENTIONZ

MOD-CON

Il 19, 20, 21 e 22 settembre Modena ha ospitato, grazie all'organizzazione del Club 3M, la "Mod Con '91, 3° Convegno Nazionale Giochi di Simulazione e di Ruolo", o per i più appassionati, semplicemente 'la convention di settembre'. Tradizionalmente è il congresso più frequentato del settore e dobbiamo dire che anche quest'anno le aspettative sono state smentite dai fatti, ma in positivo. Più di 900 giocatori, da Bolzano a Reggio Calabria, hanno partecipato a eventi e tornei di *D&D*, *AD&D*, *Il Richiamo di Cthulhu*, *GURPS*, *Star Wars*, *I Cavalieri del Tempio*, *I Signori del Caos* e di GdR dal vivo (che ha avuto particolare successo), ma anche di *Warhammer Fantasy Battle* e *Warhammer 40.000*, *Axis & Allies*, *1830*, *Napoleon's Last Battles* e altri ancora. I quattro giorni di follie hanno seriamente compromesso le facoltà mentali e fisiche dei partecipanti che comunque se ne sono andati soddisfatti. Il prossimo appuntamento è fissato per il settembre '93 a Verona.

GRADARA LUDENS

Dal 4 al 6 settembre si è tenuta a Gradara, suggestiva cittadina medievale vicina a Pesaro, una manifestazione sempre orientata al gioco, ma piuttosto diversa dalla maggioranza delle convention usuali. Il "2° Festival Italiano dei Giochi" si è rivolto a un pubblico meno specializzato e quindi più composito. Si sono svolte innumerevoli partite, da *Risiko* a *I Cavalieri del Tempio*, dagli Scacchi eterodossi alla Dama cinese (dove si è tentato anche un record mondiale. Un altro tentativo di record mondiale è stato quello ideato, a opera della redazione della fanzine fiorentina "Spellbook", di *Dungeons & Dragons* muto che, come prevedibile, è però miseramente fallito.
Segnaliamo inoltre che, durante questa manifestazione, *Hero Quest* della MB è stato premiato come il miglior gioco dell'anno 1991.

DYLAN DOG A FIRENZE

Nei giorni 28 e 29 settembre si è svolto presso lo Shopping Center Pratilia a Prato, il "1° Campionato Nazionale de *Il Gioco di Ruolo di Dylan Dog*". Alcuni problemi organizzativi della manifestazione ospitante, l'annuale mostra-mercato, non hanno permesso un adeguato supporto all'iniziativa, che si è visto così ridotta di numerose squadre che avevano dato la loro preadesione. Il torneo, di un'unica partita, basato sull'avventura *Vita dal Passato* qui è stata pubblicata in seguito dalla **DAS** nascita alla rivista *Signore dell'Arbitro*. Alla fine, è risultato vincitore il gruppo de 'I Cavalieri dell'Apocalisse'.

Q-RIOSITA'

NECROTEL

Necronomicon, la prima avventura multi-utente in Italia su Videotel, ha inaugurato nel mese di ottobre un servizio informativo sul mondo dei giochi di ruolo. Accanto all'area che all'interno di Necronomicon è denominata 'Biblioteca', saranno disponibili notizie sulle iniziative dei club e delle riviste nostrane (da Dragon's Lair a Labyrinth, da "Crypt" a... "KAOS"). **Necronomicon** può essere raggiunta dagli utenti Videotel alla pagina *50435#.

CONVENTION SPERIMENTALE

A Brignola Somana, località del cuneese, avrà luogo la convention sperimentale "Bri.So. Con '91" durante il fine settimana del 28 e 29 dicembre. Tra i titoli citiamo: *Scary Monsters Horror Picture Show: Role-Playing Game*, *Figli dell'Olocausto* e un 'open' di *Mighty Women With Guns*. Tra gli eventi speciali la **Red Light Corporation** (su licenza dell'omonima ditta di Amsterdam) organizzerà una partita dal vivo, dimostrativa, di *Orgya*, il primo gioco di ruolo sul sesso. Ospiti d'onore Urgh l'orchetto e Mogus il troll.

LE MIGLIORI AVVENTURE

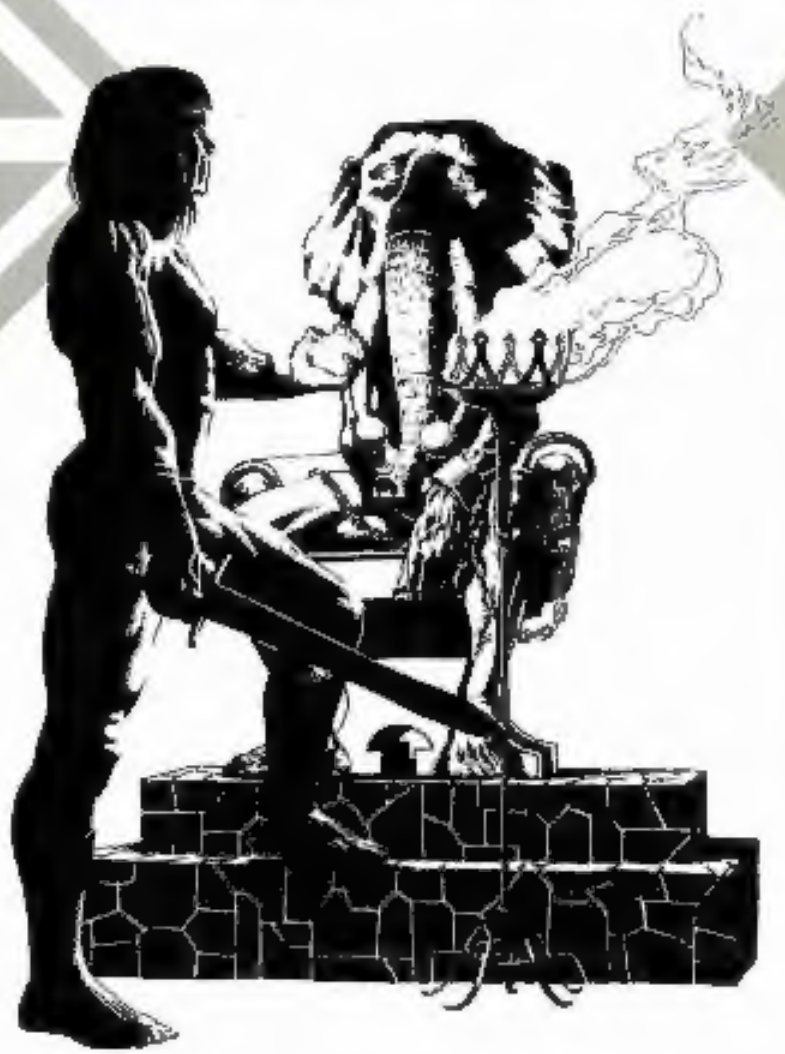
I vincitori del **IV Concorso Letterario** "La migliore avventura fantasy" per *D&D*, organizzato dall'associazione genovese Labyrinth, sono risultati Pier Maria Manzini di Roma con lo scenario *Delle Leggi*, anedita Pier Maria Manzini in collaborazione con Marco Perez con *Nella Cella dei Condannati* per la sezione moduli da torneo, Francesco Nepitello e Marco Maggi con *Il Sentiero del Vento* per la nuova categoria delle avventure horror/investigative e il giovanissimo Alberto Mazzoni di Firenze con *La Torta della Nonna* per quanto riguarda il Ruolo Vivo. Questi scenari verranno pubblicati rispettivamente da Agonistika, dalla DaS Production e dall'Associazione Nazionale Gilda Anacronisti. Chi volesse partecipare al V Concorso Letterario, non dovrà fare altro che richiedere il regolamento a: **Labyrinth**, vico S.Antonio, 5/3a - 16126 Genova.

RECENSIONI

WARHAMMER 40.000
ROGUE TRADER
Editore: **Games Workshop**
Prezzo: L. 60.000 circa

Warhammer 40.000 Rogue Trader (da ora in poi *WH40K*) è il gioco di combattimenti fantascientifici più diffuso, in Italia come all'estero. Per chi non avesse mai assistito a una partita di *WH40K*, posso dire che questa si svolge su un tavolo di circa 1,80 x 1,20 metri, sul quale sono posti dei modellini di case in cartone (in una disperata ricostruzione di un nucleo abitato) oppure dei sassolini e della sabbia (nell'improbabile tentativo di ricreare un ambiente desertico), degli alberelli di plastica e chi più ne ha, più ne metta... e in effetti, di solito, finisce sempre così. Nascosti dietro pseudo-ripari o spavaldamente in campo aperto sono piazzati i combattenti: miniature alte due centimetri e mezzo riproducenti guerrieri in armature incredibili o dalle armi futuristiche, orchi spaziali con elmetti teutonici e baionette sui fucili laser, nanerottoli con occhiali da motociclisti, elfi vestiti come se fosse carnevale e molto altro ancora... Intorno al tavolo, i giocatori: anch'essi spesso bizzarri, che imprecano contro i dadi scalognati, unica causa della loro disfatta.

Non è questa la sede per analizzare in dettaglio il sistema di gioco; vi bastino queste poche, ma spero interessanti, informazioni. In *WH40K* non viene riprodotta nessuna battaglia specifica, anzi potete inventarne un numero in-



finito, perché lo scenario, cioè il campo dove si combatte e il motivo per cui lo si fa, si decide di volta in volta. Ogni miniatura rappresenta un singolo soldato o veicolo. Non si usano fogli quadrettati, esagonati o roba del genere: i movimenti delle truppe e la gittata degli attacchi a distanza vengono sempre misurati 'a mano libera' con un metro (-Bang! Quello Space Marine era più avanti!). L'equilibrio dello scontro 'dovrebbe' essere assicurato da un sistema a punti: a parte alcune eccezioni/errori che tendono a incrinare il bilanciamento, ogni creatura, ogni arma, ogni mezzo possiede un costo direttamente proporzionale alla sua efficacia in battaglia. In questo modo, i due eserciti che si affrontano possono essere diversissimi tra di loro, ma rimangono vincolati dal punteggio stabilito prima di ogni partita.

WH40K si presenta come gioco tattico, ma è una tattica all'acqua di rose, oserei dire intuitiva: si tratta magari di indovinare quale sarà la collina migliore dove ripararsi o quale unità nemica meglio eliminata per prima. Molta improvvisazione quindi, pochi ragionamenti veri e propri e i dadi, quasi esclusivamente a sei facce, che regnano sovrani decidendo spesso le sorti dello scontro. Insomma, non è certamente una partita di scacchi!

Il difetto principale di *WH40K* è una certa imprecisione nelle regole, le quali non coprono molte delle situazioni che sovente si verificano in battaglia. Del resto, il sistema si propone come un gioco per divertirsi e non per scervellarsi, una sorta di avvicinamento alla simulazione tridimensionale. Il regolamento è in effetti semplice a meno che non si sia proprio alle prime armi (60 pagine di regole in senso stretto su quasi 300 globali di tutto il manuale). Settunzi l'unico problema può essere la lingua, un inglese peraltro facile per chiunque ne abbia studiato un poco. Per il motivo sopra citato, i più delusi da un possibile acquisto saranno senz'altro i patiti del wargame ad alto grado di complessità.

Per concludere, una considerazione di carattere pratico: il 'librone' di *WH40K* da solo non basta; siccome è degradante usare pezzettini di carta come quelli inclusi nel volume, a questo vanno aggiunte almeno 40.000 lire di miniature (il minimo di spesa per un esercito) che, tra l'altro, costituiscono sicuramente l'aspetto più affascinante di tutto il gioco.

(SG)

I CANCELLI DI MORDOR
Editore: **I.C.E./Stratelibri**
Prezzo: L. 16.000

I Cancelli di Mordor è il primo modulo d'avventura per *GURSA* pubblicato in Italia. Per questo motivo, vogliamo avvertire che si tratta di un prodotto diverso da quelli tipicamente proposti per altri sistemi di gioco. Infatti i moduli, normalmente, tendono a fornire una trama solida e convincente, con pochi dettagli 'tecnici' e qualche scarna spiegazione. Al contrario, *GURSA* prevede avventure che potremmo chiamare 'aperte', con un'intreccio appena abbozzato e soggetto a estese modifiche da parte dell'arbitro e si concentra, invece, sull'ambientazione e sull'interazione dei personaggi. Si tratta, quindi, di scenari sviluppati in maniera più moderna rispetto a quelli che il giocatore medio di *D&D* può trovare tradotti (spesso datati 1980 o anche prima), ma che richiedono un maggiore sforzo da parte del Game Master. L'idea è quella di costruire una storia assieme al GM che assume così un ruolo decisamente attivo ma che, almeno in teoria, non è antagonistico rispetto a quello dei giocatori.

Questa filosofia del GdR della I.C.E. risulterà ancora più chiara quando saranno pubblicati i moduli dedicati alle varie zone e luoghi della Terra di Mezzo, supplementi che hanno decretato il successo internazionale del gioco. In pratica, questo volume contiene tre avventure, *Gli Orchetti dell'Artiglio Verde*, *Guai a Piccolo Corno* e *I Cancelli di Mordor*. Ogni scenario è dapprima introdotto in generale, dal punto di vista storico-geografico: ci troviamo, in un periodo imprecisato della Terza Era, nella regione dell'Rhûn abitata da pochi coraggiosi che sfidano la vicinanza con le Montagne dell'Ombra. Si presentano quindi i personaggi principali, in maniera assai esauriente e completa, con precise personalità, vizi, relazioni di parentela, ecc. Segue una parte altrettanto estesa e ricca di particolari riguardante i luoghi in cui l'azione si dovrà svolgere, comprendente sia l'ambiente esterno (le montagne, le strade, i possibili pericoli), sia le case e gli interni.

Le trame, come accennato, sono ridotte a poche righe, in modo che le scelte lasciate ai giocatori siano molteplici e quindi difficili da prevedere) e soprattutto dipendenti dall'interazione con i personaggi non giocanti. Tutte, in ogni caso, sono incentrate sull'eliminazione di una banda di orchetti che terrorizza il vicinato, ma non preoccupatevi, non mancheranno le sorprese.

L'opera è completata da una serie di avventurieri già pronti (utili nel caso di morti impreviste) e un breve capitolo sulla conversione dello scenario ad altri sistemi di gioco. Buona, come sempre, la traduzione.

(MM)

IN PRINCIPIO ERA IL DRAGO. GUIDA AL GIOCO DI RUOLO
di Luca Giuliano
Editore: **Presidio Editrice**
Prezzo: L. 25.000

Dopo diciassette anni di vita, è venuto il momento anche per il GdR di guardare indietro alla propria storia e, forse, anche di tentare un bilancio. Il successo avuto all'estero, soprattutto negli Stati Uniti, in Inghilterra e in Francia, comincia a farsi sentire anche qui da noi. Sempre più numerose arrivano le traduzioni e i prodotti ori-

ginali in lingua italiana.
Il mercato presenta un'offerta quanto mai varia di sistemi di gioco, espansioni, avventure, appendici, riedizioni, ecc. Giocatori e master incontrano a volte delle difficoltà a orientarsi, specialmente chi, dopo aver fatto le sue prime esperienze con i giochi in italiano, vuole cimentarsi con il ricco panorama dei titoli americani o francesi. Questi ultimi sono più difficili da reperirsi, ma è un vero peccato, perché alcuni dei prodotti più innovativi pubblicati in questi ultimi anni vengono proprio dalla Francia.
In principio era il drago è composto prevalentemente da una serie di schede informative sui GdR usciti fino a oggi e tiene conto delle esigenze di master e giocatori con diverse esperienze e interessi, che desiderano esplorare nuove e vecchie frontiere dell'immaginario. Da *Advanced Dungeons & Dragons* a *Zone*, questa sezione è organizzata come un elenco alfabetico di circa 250 voci, un vero e proprio catalogo, che comprende tutti i GdR più noti ma anche vere e proprie rarità da collezionisti.
Il libro include inoltre una breve storia del gioco di ruolo che consente di soddisfare alcune curiosità su come sia nato questo hobby e sfatare qualche 'leggenda'. Completa il tutto una serie di consigli per giocatori, creatori di avventure e arbitri.
I GdR sono diventati una forma di attività ludica che impegna ormai milioni di persone in tutto il mondo: la lettura di *In principio era il drago* aiuta a capirne il motivo.

(LG)

L'ECO DI ARKHAM
Editore: **Stratelibri**
Prezzo: L. 1.200

Sfibbra un giornale di altri tempi, formato tabloid, vestita in caratteri gotici, pubblicità stile "Domenica del Corriere" di settant'anni fa; ma in realtà, sotto questa apparenza illusoriamente innocua, si celano gli 'orrori' del primo supplemento per *Il Richiamo di Cthulhu* interamente realizzato in Italia. *L'Eco di Arkham* ha un prezzo davvero irrisorio; in effetti, le sue quattro pagine (fortunatamente stampate su

L'Eco di Arkham
IL LADRO DI CERVELLI COLPISCE ANCORA

uda carta pesante) contengono molto di più di quanto non appaia a prima vista.
D'altra parte questo mini-periodico, che uscirà ogni quattro mesi, è da leggere fino all'ultima riga.
La prima pagina propone, oltre a una breve presentazione, tutta una serie di notiziole dal taglio pseudo-giornalistico, che possano offrire spunti per avventure o addirittura si raggancino a scenari già pubblicati (come *Le Ombre di Yog-Sothoth* o *Terrore dalle Stelle*).
Le due pagine centrali sono invece occupate da un'avventura pronta per essere giocata, (lo scenario di questo numero è intitolato *Il Ladro di Cervelli*), mentre l'ultima è dedicata a lettere, recensioni e annunci di novità.
Il prodotto è senz'altro valido, e dimostra come anche in Italia sia possibile realizzare materiali qualitativamente paragonabili a quelli americani.
Il prezzo contenuto lo rende sicuramente un accessorio irrinunciabile al Custode. L'unico elemento discutibile de *L'Eco di Arkham* sono probabilmente le battute da 'rivista splatter di bassa lega' (da fervida nonché putrida mente di Lovecraft-, «Il nostro appiccicoso, amorfo, anomalo Matteo») che suonano poco convinte e abbastanza stonate rispetto alle atmosfere lovecraftiane. Il numero zero si trova nei negozi da luglio; il primo numero vero e proprio è invece disponibile da novembre.

(RDM)

SCANDALOSA GIBSA

Ecco come sono andate le cose. Qualche giorno fa, in redazione, mi dicono: «Guarda, Urgh, è arrivata un'espressione per GIBSA, recensiscila tu che hai tempo». «Gilda? Ma che ci fa su chiedo. «Una bellezza!» «Nooo» mi fanno loro «è una cosa». «Vuol dire Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli, animaletti simpatici e bellini assai, anche l'espressione lo sarà, sì, sicuro». Bene, eccolo qui, ha proprio un aspetto strano. Magnetismo. Cellofanato. Sbiadisce. Mah, intanto mi mangio il cellofan, che è buono, anche se un po' indigesto. Leggiamo, dunque, ci sono tante lettere che dicono: L-O-S-C-H-E-R-M-O-P-E-L-F-T-A-B-F-E-L-E-D-E-L-L-A-M-E-M-A-S-T-E-R. Ah! Ci sono, praticamente si direbbe 'scudo', per riparare il master dagli occhi indiscreti, dagli insulti e dalle pernacchie scagliate dai giocatori! Sì, l'idea è buona, e ci sono tante belle cose davanti e dietro, come per esempio tutte le tabelle per colpire, quelle delle malattie, perfino le statistiche per gli animali. Però è un po' floscetto, nell'Ora i miei amici Mogris il troll, tanto per far dei nomi) non reggerebbe nemmeno un turno di guardia. Vabbè', ci sono anche altri modi di usarlo: GNAM! Ma un momento, è cartaceo qualcosa... dei fogli eco? No, è un libretto (cartaccio...) che riporta i colpi critici per ogni tipo d'arma e tante altre tabelline. Sono proprio come quelle delle regole, che bene! Vediamo come si usano: l'critico d'impatto (CIOMPI), i critici di fuoco (CRUNCH) e soprattutto i colpi critici fisici degli esseri più grandi (BH... BHUHM). Tutto ottimo. Ce ne fossero di supplementi così, giusto? Poco dopo, l'intera redazione in lavapiatti.
«Disgraziato» mi urlavano «che hai fatto! Costa un sacco di soldi!» E io pensavo: «Mah, dodici pezzi d'oro sono molti per uno spuntino, ma se proprio lo vogliono italiano, ditelo chiaro uguale in dieci minuti, spendendo meno ed è anche più robusto. Dev'essere la luna nuova a sconvolgerli!» - Parola di orchetto.

COMIX

TERMINATOR-1

NON PUOI TRATTARE CON LORO.
NON CI PUOI RAGIONARE.
NON PROVANO PIETÀ
NE' RIMORSO O PAURA.
E NON SI FERMANO MAI,
FINO A CHE NON SARAI MORTO.

TERMINATOR-2

TERMINATOR
Tempesta
48 pagine *Prestige*
a colori
Formato 17 x 26
Lire 5.000

Granata

CYBERPUNK

CYBERPUNK
IL REALE...
di Mirko Tavosanis

Un nuovo senso alla parola cyberpunk è stato dato, l'anno scorso, dall'ormai famosa operazione Sun Devil. Nella notte del primo marzo 1990, agenti dei Servizi Segreti USA hanno fatto irruzione nella sede della Steve Jackson Games, la notissima casa produttrice di giochi di ruolo sequestrando materiali e attrezzature nell'operazione sono stati coinvolti anche collaboratori della ditta ed esperti di computer con perquisizioni notturne e sequestri di materiale. I motivi? Una campagna scatenata contro i pirati del computer, spesso dei semplici ragazzi che si infiltrano in sistemi protetti, casi difficili da combattere con la legislazione normale. Con l'esperienza i tutori dell'ordine hanno tirato fuori una tattica non ortodossa ma funzionale. Si tratta di evitare del tutto i processi, o anche solo l'accusa e l'arresto. Invece, squadre di poliziotti minacciosi si gettano sulla casa del ragazzino sospettato e sequestrano il [illegible] brav ragazzo che si pente e [illegible]ne di non cacciarsi più nei guai. [illegible]ostissimo materiale gli sarà resti[illegible]ito in breve tempo. Se invece è un caso difficile tanto peggio: suoi giocattoli possono restarsene imballati per un paio d'anni, spiega Bruce Sterling nel riassunto della situazione fatto sul numero 44 della rivista di fantascienza [illegible].

L'operazione "Sun Devil" tuttavia è stata qualcosa di più di un semplice avvenimento al mondo cyberpunk. Questa volta è stato coinvolto un editore, null'altro che semisciolto con conseguenze non trascurabili: il sequestro dei computer della ditta ha implicato difficoltà enormi per la prosecuzione del lavoro e la Steve Jackson ha dovuto ricorrere a licenziamenti con problemi che sono stati superati solo per l'intervento di alcune organizzazioni politiche specializzate in [illegible] del genere. Il gioco di ruolo che [illegible] Jackson stava preparando [illegible] *Cyberpunk*, è stato presen[illegible] un manuale per il crimin[illegible] per esempio) e la [illegible] editrice è stata setacci[illegible] delle prove di qualche [illegible] questo assalto insomma restati[illegible] sterlose. Sempre Bruce Sterling, il [illegible]simo propagandista del cyberpunk sia su piano tecnico-letterario che su quello politico, cerca di spiegare in un'intervista apparsa sul numero 6 di "Decoder" le ragioni che possono aver indotto Servizi Segreti americani (da non confondersi con la CIA, l'FBI o la National Security Agency, NSA) a una politica aggressiva e ingiustificata. Innanzitutto il già citato desiderio di dare una lezione agli innumerevoli pirati del computer, perlopiù ragazzi difficilmente perseguibili in tribunale; e poi il bisogno di pubblicità, il volersi presentare come il ramo delle forze dell'ordine specializzato in un settore in espansione come quello del crimine elettronico.

Per adesso, l'unico dato sicuro è che nonostante l'enorme clamore suscitato da operazioni del genere, la pirateria informatica ha provocato pochissimi danni: intrusioni non distruttive in reti militari, qualche tentativo di spionaggio, diffusione di virus, copiatura e diffusione di programmi coperti sono tutto quello che gli hacker hanno fatto finora. Però questo, si pensa di solito, è solo l'inizio. L'importanza del computer e della comunicazione tra gli apparecchi si espanderà vertiginosamente nei prossimi anni e il pirata rappresenta quindi un grosso [illegible] ma potenziale per il futur[illegible]

La narrativa cyberpunk ha mostrato [illegible] in cui la tecnologia più avanza[illegible] anche a livello della strada e [illegible]ecola comunalità, in cui insom[illegible] matica e biologia non sono [illegible]r scientizzati, ma piane quoti[illegible]

Steve Jackson.

Timothy Leary

tutta l'informazione. Vanno così di pari passo: col puro gusto dell'avventura e della pirateria e coll'apertura di sempre nuovi mercati per l'informatica occidentale che a sua volta, non sempre agisce secondo le regole della classica impresa multinazionale tipo IBM (o [illegible] Sensual dei romanzi di Gibson [illegible] prodotte di hacker partico[illegible] sul piano finanziario la [illegible] Apple [illegible] Nel panorama [illegible] il punto sentimentale [illegible] [illegible] del computer [illegible] per liberare i potenziali creativi dell[illegible] lità, e c'è chi interpreta il cyb[illegible] come metodo per uscire dalla st[illegible] [illegible] meglio. [illegible] attecchito (in Italia [illegible] probabilmente il principale punto di

più tecnologici e realistici si sr[illegible] invece del computer [illegible] dejoma politica e di contro informazione [illegible] rivista milanese "Decoder" è [illegible] [illegible] Naturalmente [illegible] mate [illegible] [illegible] un programma [illegible] respiro [illegible] attività di questo [illegible] in termini assolutamente solo [illegible] opera di singoli hacker sparsamente legati tra di loro, o al massimo con qualche BBS come punto d'incontro. D'altronde la massificazione della tecnologia del computer è ancora agli inizi ed esistono possibilità tutte da esplorare.

Non sembra peraltro difficile rintracciare nelle varie manifestazioni del cyberpunk, individualistiche o politicizzate, sociali o private, la presenza di un'ideologia ottimistica, abbastanza precisa, in particolare nella narrativa cyberpunk spunta frequentemente il tema di un superamento della natura umana, del passaggio mediato dal computer a una condizione vitale diversa e della sconfitta della morte stessa. L'opera metaforica di William Gibson o quella più riflessiva di Bruce Sterling, specie nel rispettabile *Islands in the Net* ancora inedito in Italia, presentano infinite suggestioni da questo punto di vista e il superomismo individualista di molti hacker rappresenta probabilmente un ramo di questa corrente.

Perfino le manifestazioni politicamente più consapevoli del cyberpunk presentano qualcosa che, nella sinistra irrazionalista e antitecnologica di vent'anni fa, sarebbe semplicemente inconcepibile: esaltazione della macchina e dei prodotti della civiltà industriale, visti come mezzo per superare le contraddizioni e le miserie della civiltà industriale stessa. Per cogliere questo atteggiamento è interessante leggere, uno di seguito all'altro, tutti testi che la redazione di "Decoder" ha steso per la rivista di fumetti di ispirazione cyberpunk "Cyborg" della Star Comics, purtroppo soppressa dopo solo sette numeri. Ci si domanda, a questo punto, a che cosa conduca la caduta dei vecchi pregiudizi, e l'apparizione di un paesaggio intellettuale radicalmente nuovo. Lo scopriremo solo vivendo.

Chiudiamo questa panoramica con una breve rassegna della stampa cyberpunk: in Italia non esistono ancora, che io

sappia, BBS dedicate al movimento[1], ma parecchie riviste si sono ispirate e si ispirano ancora a questo mondo. Nel campo dei fumetti, oltre all'appena citata "Cyborg" diretta da Daniele Brolli, si può citare anche "Nova Express" della Granata Press, aperta a questo tipo di tematiche.

In senso più stretto la capofila delle pubblicazioni cyberpunk è "Decoder" giunta alla sesta uscita, che tra l'altro ha pubblicato anche un manuale fondamentale come *Cyberpunk antologia di testi politici*, a cura di Raffaele Scelsi (1990). Del trimestrale "Ario" sono usciti finora due numeri e, dopo una distribuzione anche in edicola, la rivista è adesso reperibile come "Decoder" nel circuito delle librerie Feltrinelli.

(1) N.d.r.: in effetti non esistono BBS dedicate al Cyberpunk, ma all'interno del mondo informatico esiste già qualcosa. Provate a collegarvi, se avete un [illegible] area milanese Fidonet [illegible] [illegible] Milano tel. 02 59900155 [illegible]

...E L'IMMAGINARIO di Pier Filippo Idda

Se, finita una partita a *Cyberpunk*, volete continuare a vivere le cupe atmosfere artificiali e le lotte fra i cowboy d'interfaccia, la cosa migliore da fare è quella di immergersi nella lettura delle opere che hanno ispirato questi giochi. In primis, dovete procurarvi i libri di William Gibson: *Neuromante, Giù nel Ciberspazio, Monna Lisa Cyberpunk* e l'antologia ***La notte che bruciammo Chrome*** (il primo appena ristampato nella recente serie economica Nord, gli altri nella collana "Altri Mondi" della Mondadori e l'antologia in "Urania" n.1140). Gibson è l'autore di punta del movimento, e leggendolo capirete il perché: uomini e computer si mescolano per creare trame complesse ma affascinanti portavoci di un nuovo modo di intendere la fantascienza. Altro autore interessante è Bruce Sterling. Purtroppo *La Matrice spezzata* ("Cosmo Argento" Nord n.171) è il suo unico romanzo cyberpunk tradotto, ma le avventure di Abelard Lindsay, diplomatico della Repubblica Corporativa, in mutande a bordo di immense stazioni abitanti orbitanti, sono da essere lette. Se volete rimanere coi piedi per terra e seguire dentro le anguste vie del Budayeen, quartiere ghetto [illegible] ba del prossimo futuro, la vita di Marîd Audran, investigatore privato dai tratti chandleriani, non dovete far altro che comprare *senza tregua* e *Programma Finice* (collana "Cosmo Argento" Nord n.203 e 216) di George Alec Effinger. Ma Chandler ai suoi tempi non avrebbe certo potuto immaginare moduli di personalità artificiali disponibili in ogni negozio, che permettono di avere l'acume di Nero Wolfe e la prestanza dell'agente 007. Nel fumetto [illegible] trovare un nome [illegible] Catacchio, con il suo *Stella [illegible]* stampato integralmente [illegible] "Nova Express" [illegible] suoi disegni [illegible] figura [illegible] [illegible] in cui non mancano [illegible] infospazio, esseri postumani [illegible]. Se alla fine di questo viaggio non sarete ancora sazi, consiglio di leggere il bellissimo libro di Philip K. Dick *Cacciatore di androidi* ("Cosmo Oro" Nord n.78): il nome non vi dice niente? *Blade Runner*, il miglior film di fantascienza degli anni '80, di Ridley Scott, è stato ispirato da questo romanzo.

MINIMO GLOSSARIO CYBERPUNK

BBS

Bulletin Board System. Messaggerie elettroniche, consultabili attraverso un computer e un modem. Rendono possibile scambiare notizie, programmi, informazioni di ogni tipo attraverso la rete telefonica. In Italia ne esistono più di un centinaio.

Ciberspazio — Matrice

William Gibson parla di un allucinazione consensuale, una specie di rete elettronica in cui personaggi dei suoi romanzi possono entrare, attraverso diretta [illegible] al computer, escludendo tutti gli altri sensi e ricevendo un'unica rappresentazione di immagini e dati.

Cyberpunk

È uno dei neologismi [illegible] più popolari [illegible] formato dall'unione di *cyber*netica [illegible] alla tecnologia [illegible] con **punk**, che significa spazzatura e per similitudine [illegible] della società [illegible] [illegible]

Deck

Personal computer [illegible] [illegible] alla Matrice

[illegible]

Intelligenza artificiale. I sistemi elettronici più complessi del ventunesimo secolo [illegible]

[illegible]

ICE [illegible]

[illegible] elettroniche [illegible] [illegible] dell'ICE come [illegible]

[illegible]

[illegible] in appo[illegible]

Simstim

Simulazione di stimoli. [illegible] William Gibson è un [illegible] della televisione [illegible] simstim vuol dire entrare direttamente [illegible] dell'attore, percependo [illegible] vedeva in prima persona e chi ha fatto la registrazione.

Sprawl

In inglese: sviluppo incontrollato. Nei romanzi cyberpunk le aree metropolitane sono [illegible] le intere regioni sono ormai completamente urbanizzate per chilometri; con Sprawl si intende spesso l'ambiente urbano in genere.

M.T.

PIRAMIDI DI SABBIA

di Luigi D'Aurelio

Giù in un tuffo attraverso le linee telefoniche.
Stando seduto in camera, in casa, con l'attrezzatura ciberspaziale addosso e gli schermi televisivi a massima definizione.
Il mondo attorno cominciò a cambiare mentre il logo fluttuante del canale [illegible] lasciando spazio a un [illegible] di dettagliar generato da [illegible] programma di realtà [illegible]

[illegible] una grafica [illegible] ultima generazione [illegible] televisivi [illegible] processori [illegible]
Non era quello il problema.
C'era qualcos'altro che non andava.
«Signor Walker...»

Non aveva notato l'uomo seduto [illegible] sabbia [illegible] elettronico [illegible]

«Mi ha [illegible] chiamare [illegible] [illegible] della propria immagine [illegible] androide standard vestito [illegible] [illegible]

[illegible] Scriba [illegible] [illegible] spiaggia.
[illegible] Scriba accennò un sorriso [illegible] [illegible] programma veramente molto buono.
«È la fine della Terra» disse.
«Prego?»
«La Terra tra qualche miliardo di anni. Il sole si è indebolito. L'aria è più rarefatta. Perfino la costante gravitazionale è diminuita.»
Lo Scriba pareva compiaciuto mentre parlava.
Aveva estratto dalla sabbia una specie di custodia di legno, e se l'era appoggiata sulle ginocchia.
«Ah.»
«È rilassante, in un certo senso. Anche le forme di vita sono... si sono semplificate. Sono tornate alle origini. Niente vertebrati. La sera, dal mare escono dei granchi larghi mezzo metro.»
[illegible] in attorno. Walker si guardò attorno [illegible] nervosa.
[illegible] sono?»
[illegible] rotazione del pianeta è [illegible] delle maree.
[illegible] aperamente [illegible] sole tramonterà tra [illegible]
Walker [illegible], seccato.
[illegible] credo che lei mi abbia [illegible] per [illegible]
[illegible] tirò fuori dalla custodia un foglio.
[illegible] passò a Walker.

«Quest'uomo» disse «è malato. Un atto di pietà.»
Esattamente quello che Walker aveva temuto.
Di colpo sentì più freddo.
«Legga, prego.»
Nome e faccia non dicevano nulla a Walker.
Quarantatré anni, celibe, operatore ciberspaziale.
Si sarebbe ricoverato la settimana dopo, per dei controlli.
E, ecco... invalidità permanente, incidente d'auto.
Cieco, semiparalizzato, sottoposto a terapia medica a domicilio.
«È» cercò di dire, poi si accorse di avere la bocca secca «... è completamente collegato al computer.»
«Esattamente.»
«E io...»
«Ho controllato i turni. Sarà lei che gli dovrà fare il prelievo di sangue per l'analisi. Basterà toccare la punta dell'ago con una coltura di DH 8. Mi [illegible] di lei.»
Walker scosse la testa.
«No, io...»
«Nessuno potrà rintracciarla. Pense[illegible] tutto.»
«Non è questo il punto.»
«Capisco il problema» la faccia dello Scriba era inespressiva «ma in caso di rifiuto, temo che dovrò passare alla polizia tutti i dati sui suoi precedenti politici. E le sue impronte, i percorsi nella rete. Capisce, vero?»
«Posso pagare» Walker aveva di nuovo la gola secca «in qualche altro modo.»
Lo Scriba si alzò in piedi, con un movimento elegante.
«Non sarà un omicidio vero e proprio. Gli faranno una registrazione. Il virus gli lascerà due mesi di tempo, forse anche di più. E sarà indolore.»
«Le registrazioni non sono mai complete.»
Lo Scriba alzò la voce.
«Quell'uomo sta male, Walker. Sta soffrendo molto. Per lui sarà meglio una registrazione piuttosto che continuare a vivere semplificato. Qualche miliardo di dati in qualche rete neurale senza dolore.»
«Non importa. Posso pagare in qualche altro modo.»
«Lei non capisce ancora.»
Lo Scriba si avvicinò al mare, alle

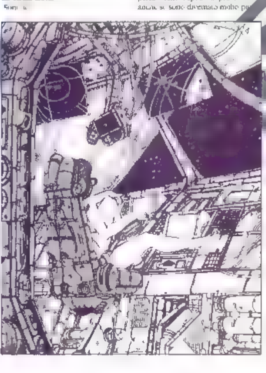
piccole onde che ricadevano sulla sabbia bagnata.
«Non morirà completamente. Con la Senenko possono registrare i suoi ricordi, le immagini, tutti. Tireranno migliaia di dati fuori dal suo cervello. Copieranno la sua anima, più o meno. E non sarà un assassinio.»
«No?»
«No.»
Lo Scriba chiuse per un istante gli occhi.
«E aiutare un suicidio.»
Walker guardò l'orizzonte per un attimo.
L'ombra di qualche collina in lontananza: montagne spianate dagli anni, dall'erosione.
Cominciava a capire, forse.
«Quell'uomo...»
Lo Scriba annuì.
«Sono io.»

Lo Scriba richiamò Walker tre mesi dopo.
Questa volta il sole sulla spiaggia era vicino all'orizzonte e il vento alzava nuvole di granelli di sabbia.
Anche se l'icona di Walker non trasmetteva informazioni sulla temperatura simulata, la sua impressione fu che su quel mondo si stesse avvicinando l'inverno.
Un lungo fine stagione.
«È morto oggi» disse lo Scriba. «La ringrazio.»
Walker abbassò la testa.
«Allora lei...»
«Ora sono un programma di simulazione. Ma sono ancora me stesso, in un certo senso. Ho conservato un po' di autocoscienza... in qualche banca dati a Denver, credo. O a Nagasaki. Non ho perso molto rispetto a prima... anche se sono diventato molto più...

si fermò un momento, a scegliere la parola giusta, «...semplice.»
«Capisco.»
«Potrebbe parlare con me e nessuno si accorgerebbe che il mio cervello è morto... ma non... questo che resta è un'icona.»
«Non è stato un grande affare...»
«No.»
«Preferisco così: sono più libero adesso. Anche immortale. Nel ciberspazio posso... [illegible] ...capire...
[illegible] ...suoi dati... [illegible]
...gravi ancora.»
Walker vedeva il sole che affondava lentamente nel mare.
...intorno il cielo era già di un'aria ...maturo... quella che si vedeva ...anche prima... dalla luce ...della testa di una stessa morta... [illegible] ...di poter...
...stato... [illegible]
...sorrise.
...grazie, grazie di più.

...in passo all'indietro.
...con sorpriso.
...invece.
...domani o fra un giorno.
[illegible]
...anni di cassaforte.
...giovane. Il suo...
...no.
[illegible]
...aiutarmi.
Walker si voltò, girando... da un'altra parte.
Per un secondo la sua immagine... con la testa congelata in quella posizione, prima di sbiadire e svanire... collegamento interrotto.

Ritornato nel suo ciberspazio personale, da qualche parte nella rete, con il suo completo grigio giapponese.
Lo Scriba rimase immobile, gli occhi fissi nel vuoto.
Poco dopo, dal mare cominciarono a uscire i primi granchi.



CYBERPUNK
I GIOCHI
di Marcello Missiroli

Il primo apparire di giochi cyberpunk sul mercato americano risale al 1988.

Anche se attualmente ne esistono almeno cinque, oltre a svariati sistemi universali, non è difficile capire che la scelta è tutt'altro che facile. Non è solo questione di differenza tra un gioco e un altro, ma anche delle meccaniche, vere e proprie, che meglio permettono [illegible] dei giochi. Solamente alla fine, dopo aver provato più sistemi, si può decidere quale sia il più adatto alle proprie esigenze.

Probabilmente le cose [illegible] nel giro di qualche anno, se [illegible] di gioco si affermerà decisamente [illegible]

Tutti i giochi che si ispirano [illegible] punk hanno regole che permettono [illegible] l'inserimento della protagonista di un [illegible] do quindi alla sua mente di dialogare con computer, intelligenze artificiali, servomeccanismi e aspirapolvere. L'esperienza non è affatto innocua come può apparire: anzi, a volte si è più in pericolo di vita in questo modo che non camminando nei sobborghi di una metropoli.

I giocatori impareranno presto a combattere contro programmi assassini, [illegible]s e simili creazioni informatiche e [illegible]ranno a introdursi nei sistemi di [illegible] sempre [illegible] sfuggire agli [illegible]. E per [illegible] per respingere i [illegible]acker del futuro.

Se [illegible] segue abbiamo [illegible]zione sui titoli da [illegible]

[illegible] panoramica completa sul genere.

Tra i sistemi più noti ne parleremo di *Rifts* (Palladium), che [illegible] cyberhorror che cyberpunk, di *Shadowrun* (FASA), che mescola fantasy e fantascienza, e del neonato *Cyber Hero* (Hero Games) per semplici ma insuperabili problemi di [illegible]zi.

Purtroppo, tutti i giochi qui [illegible] sono in lingua inglese.

CYBERPUNK

di [illegible] Rossi

Il primo gioco di ruolo di ambientazione cyberpunk apparso sul mercato è appunto *Cyberpunk, The Role Playing Game of the Dark Future* della R Talsorian Games. *Cyberpunk* è tra tutti i sistemi considerati quello che più direttamente si ispira a *Neuromante* e ad altri lavori di Gibson: non sorprende, quindi, che per alcuni sia diventato 'il' sistema per eccellenza del genere e abbia fatto la fortuna della piccola casa editrice americana.

I punti di forza di questo gioco sono essenzialmente due: quello di possedere un sistema ben rodato, giunto ora alla sua seconda edizione, e la precisione nel rappresentare la realtà virtuale.

Cyberpunk è tutto sommato un GdR semplice, ma non banale. L'accento è posto sul personaggio, che sono ben caratterizzati: viene addirittura fornita una tabella per generare i più importanti eventi della loro vita passata. Al giocatore è offerta la scelta tra dieci classi diverse, da cantante rock ('Rockerboy') all'uomo delle corporazioni ('Corporate') dal tecnico ('Techy') al poliziotto ('Cop'), dal mercenario ('Solo') al pirata informatico ('Netrunner').

Le regole prevedono, per ogni classe, una serie di abilità iniziali tipiche tra le quali il giocatore dovrà ripartire una serie di punti per stabilire la capacità del personaggio in quel determinato campo di azione. L'elenco delle abilità è sufficientemente ampio e dettagliato da coprire praticamente qualsiasi situazione di gioco.

Non mancano le tabelle di 'fumble' (fallimenti catastrofici) per complicare la vita ai giocatori.

A mio avviso, la sezione sugli equipaggiamenti è un po' carente rispetto a quella di altri sistemi, anche se abbastanza completa. Avrei preferito un maggiore livello tecnologico (siamo nel 2020, dopotutto) e un maggiore dettaglio nelle opzioni possibili; in ogni caso, la lista comprende tutti i principali dispositivi che sono descritti nella letteratura cyberpunk.

Le regole sul combattimento sono ben curate (la trilogia uno dei principali miglioramenti dalla prima alla seconda edizione) e comprendono ogni possibile situazione, dall'uso delle bottiglie molotov a quello delle spade, alla lotta senza armi. Il sistema non prevede colpi critici, ma livelli di ferite leggere, serie, critiche e mortali nelle varie parti del corpo.

Molto curata anche la parte sulla Matrice: è questo l'aspetto migliore del regolamento, con meccanismi precisi e flessibili, ma al tempo stesso veloci. Vediamo un esempio di intrusione in un sistema informatico. Prima di tutto il personaggio dovrà fornirsi di una dotazione adeguata di programmi, che possono essere di intrusione, di decifrazione, anti-sistema, di fuga, antidumo e protettivi. Il software è valutato in funzione della sua forza, che entra in gioco nel combattimento e occupazione di memoria (ogni Netrunner può portare con sé solo un limitato numero di programmi). Una volta entrato nello spazio virtuale della Matrice, probabilmente grazie all'uso di un software tipo 'Codebreaker', il personaggio può attivare [illegible] programmi per round, mentre un computer [illegible] può usare [illegible] per ogni due CPU (Central Processing Unit, unità centrale di elaborazione dati) [illegible] che possiede. A questo punto diventa importantissima l'iniziativa, in modo da poter [illegible] un gioco iniziale assai pericoloso a programma nemico, e per esempio di battere subito in ritirata [illegible] necessario. Il combattimento all'interno della Matrice è rapido, anche se un po' [illegible] basato sulla fortuna.

Una buona informazione [illegible] quindi, mentre lascia forse un po' perplessi la gestione dell'interazione con la Matrice (movimento su mappa quadrettata, [illegible]). Bisogna dieci pagine sono dedicate alla descrizione delle 'Data Fortresses', le [illegible] banche dati da [illegible], con dettagli che saranno certamente utili per ogni arbitro.

L'ultima terza delle regole è occupata da una lunga sezione che descrive l'ambiente [illegible] si svolge il gioco. Originariamente un'avventura, un capitolo [illegible] *Cyberpunk*, un nuovo cronologia degli eventi principali degli ultimi [illegible] un capitolo [illegible] mondo delle corporazioni che [illegible] (una cultura IBM, Euro Business Machine vi dice nulla?).

Non poteva mancare la descrizione di Night City, una città immaginaria negli USA, centro spirituale dell'ambientazione, è forse poco dettagliata dal punto di vista dei contenuti classici (mappe, descrizioni di personaggi, ecc.) ma viene dipinta molto vividamente grazie a una serie di impressioni, pagine di notiziari quotidiani, pubblicità, [illegible] e [illegible].

Infine, come ultimo ausilio per il master, il gioco include dieci tracce di avventure che possono essere ulteriormente sviluppate.

GURPS CYBERPUNK

di Roberto Di Meglio

I libro è stato sequestrato dal Servizio Segreto degli Stati Uniti. E [illegible] apicartiere americano che lo sfortunato incidente di percorso in cui è incappata la realizzazione di [illegible]aco (vedi *Cyberpunk: il male*. In [illegible] pubblicitario da copertina. [illegible] affermare che il su[illegible]

Prima di entrare [illegible]

R[illegible]

R[illegible]

[illegible] serie [illegible] all'horror, dai supereroi alla [illegible] opera, consente di sperimentare [illegible] combinazioni più disparate [illegible] ambientazioni.

Anche se in Italia è relativamente [illegible] conosciuto, *GURPS* è valido da [illegible] punti di vista: la generazione [illegible]

[illegible]zioni. La genericità tutta[illegible]he le regole base siano [illegible] pesanti da digerire (oltre 200 [illegible] spesso [illegible] no spiegare in modo abbastanza tecnico, e capirete come mai il gioco non abbia avuto il successo meritato. *GURPS Cyberpunk*, il supplemento che porta *GURPS* nel cupo futuro prossimo immaginato da Gibson e compagni, è comunque qualcosa di più di un semplice manuale di regole.

Come molti altri supplementi di questo sistema (si veda per esempio l'ottimo *Horror*) esso fornisce moltissimo materiale utile per costruire campagne e avventure con connotazioni diverse: non viene offerta una ambientazione completa, come di solito accade, ma piuttosto una serie di consigli e istruzioni su come modellare un mondo [illegible].

Sta poi alla creatività dell'arbitro decidere se nelle sue avventure i computer siano utilizzati in modo realistico o con [illegible] avveniristico ciberspazio, se gli impianti bionici siano più o meno comuni [illegible] che cucinerete a [illegible] dipende da voi. Per [illegible] ragioni, *GURPS Cyberpunk* è [illegible] utile come libro di [illegible] per chi sia solito giocare [illegible] GdR di questo genere, ed è [illegible] le apprezzerà in buona parte [illegible] lettura anche senza possedere il manuale base.

Infatti, l'unica sezione di regole vera e propria è quella relativa ai computer e al ciberspazio, peraltro ben fatta: è indubbio che l'autore Loyd Blankenship, ha una dimestichezza con calcolatori e telecomunicazioni non acquisita solo sui romanzi di fantascienza!

Per il resto, il volume propone una ampia serie di tipi (dal mercenario al poliziotto, agli impiegati di Corporazioni e via dicendo), per ciascuno dei quali sono forniti vantaggi e svantaggi caratteristici, oltre a note di colore varie e che possono servire come guida per costruire i personaggi; liste di equipaggiamenti e di protesi bioniche piuttosto complete (anche se purtroppo poco illustrate); alcune nuove abilità, vantaggi e svantaggi peculiari di questo tipo di ambientazione e soprattutto due estese sezioni su come costruire un mondo cyberpunk e sui vari modi di impostare una campagna.

A margine (letteralmente, dato che ogni pagina ha due colonnine laterali con informazioni secondarie) un'ampia serie di dati che aiutano il lettore a comprendere non solo il cyberpunk come creazione letteraria, ma come realtà in atto: il modo di operare degli hacker nei sistemi informatici, [illegible] le varie strategie di sicurezza e il [illegible]ne informatico, il rapporto [illegible] tecnologia.

Aggiungete a tutto questo una dettagliata bibliografia che guida il lettore alla scoperta del cyberpunk letterario (e non) e delle sue radici, un glossario e altro ancora, e capirete come questo *GURPS Cyberpunk*, aldilà dei suoi meriti come gioco, sia un prodotto di cui il vero appassionato, o chi vuole conoscere meglio questo genere, non può fare a meno.

DOSSIER

CYBERSPACE

di Massimiliano Bussi

Cyberspace è un gioco creato dalla Iron Crown Enterprises, famosa per aver realizzato *Il Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli*, e che si basa sul medesimo sistema di regole di quest'ultimo e di altri prodotti dello stesso editore, come *Rolemaster* e *Spacemaster*.

Quello di *Cyberspace* è uno dei più complessi e dettagliati regolamenti esistenti, cosa che può disorientare un arbitro inesperto, ma il suo realismo estremo è tale da ricompensare il giocatore esigente della difficoltà delle regole.

La creazione di un personaggio avviene assegnando ai vari gruppi di abilità una serie di punti che dipendono dalla classe sociale, dalla professione, ecc. che vengono poi convertiti in un bonus che si applica al tiro del dado.

Anche se un giocatore può sentirsi deluso dalla scelta tra sole sei classi (che possono però venir espanse con l'aggiunta di quelle contenute in *Spacemaster*), è poi ricompensato da uno dei più flessibili e completi metodi di generazione del personaggio. L'unico appunto a questa sezione è una certa confusione nella disposizione delle tabelle (tante) e del testo, per cui può risultare difficile trovare subito ciò che si cerca: difetto che si riscontra spesso nei giochi di questa casa.

La parte sull'equipaggiamento è una delle più ricche che abbia mai visto in un GdR: sono compresi anche sistemi contraccettivi (...) e include un'accurata descrizione del funzionamento di ogni oggetto elencato. Valga per tutti l'esempio dell'Orchid: si tratta di un'arma assai amata dai punk dello Sprawl, ed è composta da un gran numero di lame ricurve e affilate connesse a un manico centrale. Afferrando il manico, si trasforma in pratica la mano in una letale orchidea di lame. E' addirittura possibile costruire da cima a fondo un computer: si parte dall'hardware, quindi si aggiunge il software, le periferiche, il sistema operativo e i linguaggi di programmazione (nel XXI secolo si usano il Biobasic, Sortran e il Dbase XXI...).

La risoluzione delle azioni è basata sul controllo di una [illegible] specifiche, [illegible] percentuale [illegible] può andare dal [illegible] risultato successo [illegible] basato su [illegible] estremamente realistico [illegible] abbia giocato a *GIRSA* [illegible] perfettamente: per ogni tipo di arma esiste una tabella apposita che descrive con abbondanza di dettagli, spesso abbastanza truci, gli effetti del colpo.

La sezione delle regole sulla Matrice e il ciberspazio è sintetica, anche se accurata; richiede sicuramente uno sforzo da parte dei master in fase di preparazione per rendere il gioco [illegible] revole e allettante. E' molto [illegible] in [illegible] l'ambientazione [illegible] per quelli che riguardano i suggerimenti pe[illegible]

A[illegible] descrizione della città [illegible] illustrazioni [illegible] dettagli [illegible] di Cyberspace e interessante la storia del mondo [illegible] un riassunto anno per anno dal [illegible] al 2090, sebbene ora [illegible] la realtà abbia superato la fantasia [illegible] che [illegible] in declino [illegible] che solo [illegible]

[illegible] serie di [illegible] descrizione della società e dello stile del ventunesimo secolo. Storia la presenza [illegible] presagire l'arrivo di espansioni e [illegible] vari.

TORG E IL CYBERPAPATO

di Marcello Missiroli

Anche se *Torg* non è propriamente un GdR cyberpunk quanto piuttosto un gioco misto, una delle sue possibili ambientazioni ha fortissimi richiami all'ambiente cyberpunk, pur avendo caratteristiche di sistema impianata [illegible]

[illegible]

[illegible] Avignone (nel nostro cosmo) e [illegible] un efficiente piano di conquista.

Ma non tutto va per il verso giusto: alcuni guerrieri contrastano la [illegible] dei papisti e trasformano le [illegible] fisiche dell'universo: Magna Ve[illegible]

[illegible]

Pensate [illegible]

[illegible] assoluto è nelle mani di un uomo (ma lo è ancora?) corrotto, forse in grado di compiere veri miracoli. Ciò nonostante la resistenza si è rapidamente organizzata facendo centro ideale a Parigi e sono in tanti a cercare di sfuggire al controllo del Papa Cibernetico.

Qual è il modo migliore per farlo? Dapprima occorre caricarsi di armi e [illegible] una volta considerati [illegible] senza esagerare [illegible] essere [illegible] si tratta di [illegible]

[illegible] abilità o la capacità di [illegible]zzare informazioni) arti cibernetici à la Steve Austin e sistemi di acquisizione dati (telecamere al posto di occhi e via dicendo).

Non mancano apparecchiature più normali (si fa per dire) che complessivamente danno la classica ambientazione cupa che tanto ricorda *Blade Runner*.

Ma, come sempre, le vere informazioni contro il Papato possono solo essere acquisite entrando nella rete informatica che collega tutti i sistemi informativi di Francia. Manco a dirlo si tratta della Matrice Divina "GodNet".

Il funzionamento generale della Matrice ricalca abbastanza fedelmente il modello gibsoniano, ma tutte le immagini (icone?) hanno uno sfondo religioso. Vediamo come vive François la sua prima VX (Virtual Xperience, esperienza virtuale):

«Il suo deck e la luce scomparvero per rivelare una croce enorme, luminosa, come sospesa in un mare di tenebra. Si lasciò cadere verso la croce. Una torre si ergeva al suo centro. Babele Contrava lampeggiava e scintillava. Sotto di lui cattedrali illuminate e chiese ne ricoprivano la superficie».

All'interno della Matrice, ogni [illegible]ne può fare uso delle abilità cibernetiche, lanciare programmi d'attacco e di difesa ma, se ne è in grado, può anche evocare miracoli e lanciare vere e proprie magie che hanno effetto nello spazio virtuale.

Le regole: si può dire che dal punto di vista superficiale ricordano il sistema di *Star Wars*.

Per esempio, in entrambi i giochi sono utilizzati personaggi completamente costruiti ("templates") secondo un cer-

to stereotipo, che possono essere personalizzati.

Il sistema di *Torg* è comunque più completo e raffinato, e particolarmente innovativo.

Consideriamo i seguenti casi.

I punti esperienza.

In *Torg* non hanno più un valore soltanto astratto, ma sono qualcosa di concreto, ciò che viene ricercato dai attivi'

Si tratta di una misura della capacità di plasmare la realtà al proprio volere e, quindi, del proprio potere

È possibile effettuare combattimenti psichici nei quali non si infliggono ferite ma si rubano questi punti, della realtà

Chi rimane senza realtà subisce terribili trasformazioni psicofisiche e in pratica esce dal gioco

Naturalmente le realtà possono essere utilizzate direttamente nel corso di una partita; si spendono in cambio di un miglioramento di una abilità oppure permettono di diminuire la probabilità di essere feriti

Sono, in pratica, il fulcro del sistema.

Le carte

I GdR sono nati per simulare azioni eroiche di film e romanzi, più che la vita reale, ma raramente le meccaniche di gioco permettono, che so, di fare un grande discorso e convincere i nemici che le loro azioni sono prive di senso; oppure, nei momenti cruciali, di compiere un azione di sacrificio grazie alla quale salvare tutto il gruppo o il mondo intero. In *Torg*, ogni giocatore ha a disposizione un certo numero di carte che può utilizzare in determinati momenti per ottenere questi effetti speciali'

Le carte normali permettono di avere piccoli bonus sull'uso delle abilità più

spettacolari

mare. le carte possono essere accumulate in modo da essere giocate tutte assieme per il colpo finale al cattivissimo di turno.

Speciali opzioni di combattimento. In quasi tutti i GdR, certe caratteristiche come carisma, intelligenza o forza mentale non hanno praticamente alcun effetto in fase di combattimento. *Torg* permette di usare queste abilità che possono distrarre, convincere il nemico, influenzare personaggi giocanti e non

Per esempio, un affermazione tipo lascia la pistola, figliolo, la tua situazione non può che peggiorare può effettivamente avere successo!

Varie possibilità impediscono il ripetersi di situazioni assurde come un uomo solo che distrugge un esercito).

Riassumendo: l'ampiezza di dettagli e l'originalità dell'impostazione stanno decretando il successo di pubblico del sistema di gioco in cui già sopravvissuto di questa ambientazione, lo dimostra, tra l'altro, l'alto numero di avventure a sfondo cliberpapale pubblicate nelle diverse di tutto il mondo

Torg ha il vantaggio di essere un GdR composito, nel quale è possibile cambiare scenario con relativa facilità e portare, per esempio, il vostro guerriero cibernetico in mezzo alle colonie inglesi dell'ultimo secolo o delle foreste primordiali a combattere dinosauri. Non si tratta, lo ricordo, di un sistema semplice (soprattutto per gli arbitri) ma di grande effetto e assai piacevole

ILLUSIONI VIRTUALI

di Antonio Donini

Per chi non vuole aspettare il futuro c'è la possibilità, tramite alcuni videogame, di calarsi già da oggi nel ciberspazio (inteso come spazio virtuale informatico).

Uno di questi è sicuramente *Neuromancer* della Electronic Arts, tratto dall'omonimo libro di Gibson. Vi trovate nei panni di un 'cowboy del [illegible] e, ricordando che il vostro encefalogramma [illegible] è un'ottima garanzia all'ingresso della Matrice, inizierà il livello dei giochi.

Interphase della Image Works sviluppa in modo specifico una situazione analoga a quella di *Neuromancer*. Qui impersonerete Chandra, dovrete entrare nel ciberspazio (a volte ragazzi a penetrare all'interno dell'edificio della Dream Corporation, aprendo porte elettroniche, disattivando sistemi di sicurezza, sviando robot di guardia e così via. La grafica 3D di questo gioco, totalmente controllato via mouse, è stupefacente e i movimenti sono fluidi: dovrete essere rapidi ed efficaci al [illegible] nell'inserire i vari codici di sicurezza e nello schivare i programmi di protezione, altrimenti la vostra ragazza verrà vaporizzata e voi vi ritroverete con il cervello ridotto a un fritto misto.

Corporation della Core Design [illegible] è un gioco più 'basso' dei precedenti. Qui dovrete esplorare un edificio di una corporazione che sta conducendo esperimenti genetici, per creare una perfetta macchina da guerra biomeccanica. Potrete spostarvi [illegible] a piedi [illegible] a bordo di un veicolo [illegible] personalizzando il loro equipaggiamento, dopodiché potrete passare all'avventura. L'ottima grafica è una miscela di grafica vettoriale (utilizzata per gli ambienti) e di quella da videogame classico (per i nemici e alcuni oggetti). Per controllare il movimento bisogna faticare un po', ma in compenso il mirino dell'arma, comandato dal mouse, è veloce e preciso (almeno quanto voi).

Cybercon III della U.S. Gold ha una trama praticamente uguale a quella del film nipponico *Gunhed* (vedi articolo sul numero 6 di "Mangazine").

Il nostro 'gruppo di lavoro' si è lanciato nei condotti e nelle stanze del supercomplesso di Cybercon III, un computer che sta distruggendo la Terra, nel tentativo di fermarlo con un mech, un robot pilotabile, [illegible] di riparazione appositamente modificato. La trama ci è subito piaciuta perché, al contrario di molti videogame, è plausibile quanto un buon soggetto cinematografico.

La realizzazione grafica è ottima. Il movimento delle 'poligonali' che formano l'ambiente tridimensionale è continuo e senza scatti e la stessa gestione delle immagini, che probabilmente utilizza il poco sfruttato 'blitter' dell'Amiga, ne guadagna in alcun modo il gioco anche [illegible] assenza di un matteo [illegible] [illegible] [illegible] allo stereo e vi assicuro che ci sembrava di essere effettivamente all'interno del supercomplesso.

Inoltre le varie funzioni del 'mech' attivabili dalla tastiera, producevano sequenze di suoni sintetici talvolta quasi musicali.

Cybercon III è un gioco molto impegnativo ma risolvibile, in cui bisogna fare lavorare il cervello oltre che il joystick. Una delle novità rispetto a giochi simili, è che per distruggere robot cattivi bisogna colpirli in determinati punti deboli, di solito dall'aspetto fluorescente: in caso contrario non succederà nulla, avrete solo sprecato energia e il vostro 'problema' continuerà indisturbato ad avvicinarsi spaventosi. L'idea non è del tutto nuova, ma non era mai stata applicata a un adventure tridimensionale di questa portata, oltretutto, nel caso di *Cybercon III*, la giocabilità non viene compromessa, dando modo di unire l'abilità manuale di movimento all'esperienza necessaria a risolvere l'enigma della distruzione di Cybercon III.

Il finale non è né prevedibile né scontato.

In conclusione, consiglio a tutti di cimentarsi (possibilmente in gruppo) a *Cybercon III*, un gioco che apre nuovi orizzonti nel campo degli adventure game. Gli stessi realizzatori si sono lasciati una scappatoia nel finale per un possibile seguito, sul quale speriamo stiano già lavorando.

CYBERCON-SIGLI

Per chi volesse accingersi a risolvere *Cybercon III*, alcuni consigli.

Non date mai nulla per scontato. Le abitudini e i comportamenti che acquisite durante il gioco andranno continuamente riveduti. Cybercon III muta proprio su vostri riflessi condizionati.

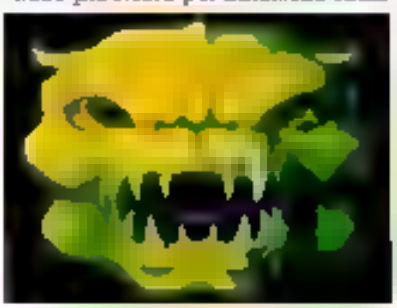
-Esplorate sempre gli ambienti con le telecamere mobili (assomigliano a un muso con le orecchie), cercando una mappa della zona.

[illegible] garage [illegible] sembrano, uno di essi è un 'uovo di sorpresa'.

Cercate di non distruggere subito i mech nemici, colpiteli fino a quando stanno 'sfrigolando': a quel punto saranno inoffensivi e si autodistruggeranno espellendo serbatoi di energia scudi, generatori e altro, che potrete recuperare.

Le sfere rosse espulse da alcuni mech possono essere utilizzate sia come scudi che come munizioni di un cannone che è possibile trovare. Per ricaricarvi mettete le sfere in modo che lampeggino sul display del vostro raggio traente attivate i banchi di energia e fate fuoco.

Vi accorgerete che alcune sfere rosse sono difettose e se espulse dallo zaino esplodono. Sono pericolose, occupano spazio e non servono a nulla. Il modo più sicuro per disfarsene consi-



ste nell'espellerle in una 'save room' nel seguente modo: salvate il gioco, giratevi verso la porta poi provate a scaricare la sfera difettosa. Se esplodono riparatevi (nel caso che il danno sia lieve) o ricaricate il gioco.

I cannoni fissi hanno un sensore di movimento. Se rimanete immobili con gli scudi al massimo dopo un po' cesseranno di spararvi. A questo punto sparategli dritto in bocca. Purtroppo gli ultimi cannoni da noi incontrati si comportavano in modo totalmente so quindi il consiglio è: improvvisate.

I generatori provati nei vari ambienti sono stati lasciati sempre accesi per paura che qualche porta o ascensore cessasse di funzionare e per evitare il rischio di combattere al buio.

Spingete tutte le colonne che vedete avrete qualche sorpresa.

Non fatevi prendere dalla frenesia di distruzione: i mech avversari non finiscono mai e voi consumerete energia inutilmente.

Cybercon III manderà i suoi 'mech' a pattugliare i percorsi che voi usate più spesso, quindi non siate prevedibili. Troverete pezzi di forma cubica. Quando ne avrete trovati quattro incineriteli con il raggio traente e poi lanciateli sul pavimento. Se li lancerete nella giusta sequenza essi si combineranno in un pezzo unico. A quel punto a disposizione i codici sonori blu, anche se dovrete abbandonare i

Il primo pezzo del codice blu è oltre un ponte, il secondo è vicino a una postazione fissa e a un quadrato nel quadrato' enigmatico vero?), il terzo è dentro a un buco, mentre invece l'ultimo non è segnalato da nulla; lo troverete vicino a un 'cugino' di Cybercon.

Il vostro 'mech' ha la possibilità di saltare in due modi: il primo viene attivato dalla tastiera e la direzione viene data dal joystick. La seconda modalità è praticamente un salto nel salto. Per compierlo bisogna saltare nel primo modo durante il movimento, quindi, mentre siete in volo tenete pigiato il pulsante del fuoco e il joystick in avanti. Appena cominciate a perdere quota rilasciate il pulsante e balzerete in alto.

Tra le più inquietanti presenze dell'universo cyberpunk, e della fantascienza in generale, le Intelligenze Artificiali possono forse essere viste come il duale del cyborg: mentre da una parte l'uomo si fa macchina portando il suo corpo ai limiti [illegible] ma minacciando la sua umanità, la IA è l'hardware che si fa uomo, magari non fisicamente, ma sicuramente per quello che veramente ci caratterizza (dovrebbe?): il pensiero.

Da HAL di *2001 Odissea nello spazio* [illegible] sempre l'IA è un'entità [illegible] se non addirittura diabolica. Forse per questo, Gibson ha [illegible] bisogno di [illegible] (da non confondere con [illegible] che si legge quasi uguale ma è [illegible] cosa). Il cui scopo è proprio quello di certificare, e quindi controllare, la presenza nel ciberspazio di questi supremi signori della Realtà Virtuale.

La denominazione dell'ente è in realtà un omaggio ad Alan Turing che, oltre a essere il padre dell'informatica moderna, concepì un test il cui scopo è proprio quello di verificare se una macchina non abbia passato l'impalpabile barriera che separa il creatore dalla creatura acquisendo il dono della coscienza.

Il test di Turing è in realtà di una semplicità disarmante. Siete di fronte a un terminale e comunicate con il vostro interlocutore solo attraverso la [illegible]. Potete porre domande, o semplice-

[illegible] vedete in viso l'autore dei messaggi che compaiono sul vostro monitor. Se pensate che dall'altra parte dello schermo ci sia un essere umano, ma chi vi sta rispondendo è la mente di silicio di un elaboratore elettronico, allora quella che avete di fronte è proprio lei: una Intelligenza Artificiale. Di fronte agli innumerevoli tentativi degli studiosi di definire l'intelligenza il test di Turing offre una posizione pragmatica, ci [illegible] in fondo [illegible] ciò che appare.

Intelligente non [illegible] lo stesso modo [illegible] esseri umani [illegible] dice che [illegible] cervello alieno si [illegible] un [illegible] potrebbe facilmente [illegible] dibattito filosofico. Quel che è certo è che nessun software odierno potrebbe [illegible] essere umano [illegible] sua vera natura [illegible] più di pochi minuti.

Dopo un periodo di grandi speranze [illegible] la creazione di una [illegible] sembrava solo un problema di complessità, la meta si è fatta sempre più [illegible] mentre la maggior parte dei ricercatori si è orientata ad applicare metodi dell'intelligenza artificiale (intesa come disciplina) a problemi più limitati. Finché si tratta di riconoscere il C.A.P. o di distinguere un [illegible] da una balenottera, i calcolatori [illegible] a dimostrare una [illegible] ingegno possono impartire [illegible] da [illegible] errori, proporre soluzioni [illegible] possesso di dati [illegible]. Ma [illegible] realizzare un sistema informatico che possa [illegible] sarebbe [illegible] come [illegible] nella mente [illegible] umana rivela [illegible] intelligenza [illegible] messo di fronte, il passo è [illegible] anteriore' del mondo cyberpunk [illegible] simile al nostro presente), la fantasia più sfrenata potrebbe essere proprio il supporre che, nel XXI secolo, dal metallo nasca il pensiero.

INTERVISTA AD

ANTONIO SERRA

Di Fabio Gadducci

Il panorama dei fumetti di fantascienza di produzione italia- [illegible] "Nathan Never" [illegible]

[illegible]

— Potresti oppure intervista raccontarci le trame dei prossimi numeri di "Nathan Never"?

AS: [illegible] Nathan che deve [illegible] [illegible]

— È un tema trattato spesso da autori come Gibson?

AS: Ma ti posso garantire che non [illegible] il tema da solo. D'altronde l'abbiamo [illegible]

— Qual è in generale il rapporto di "Nathan Never" con il cyberpunk?

AS: [illegible] soprattutto a *Blade Runner*, che poi si [illegible]

[illegible]

— Torniamo a parlare delle trame.

AS: [illegible] Nathan [illegible]

Tutti gli altri [illegible] e delle [illegible] che questa [illegible] della serie [illegible]?

[illegible]

FG: Le [illegible] non si [illegible]?

AS: [illegible]

[illegible] animati giapponesi, e questo è eviden- [illegible]

— Si può comunque dire che, contrariamente a quanto accade per Sclavi, le storie di Nathan sono leggibili anche senza cogliere le citazioni che inserite?

AS: [illegible]

— Tornando all'aspetto tecnologico della serie, puoi dirmi che cosa contenevano il famoso dossier che avete fornito ai vostri disegnatori?

AS: [illegible] Nathan [illegible]

— I moduli narrativi sono però molto diversi da quelli dei manga. Per non parlare poi dello stile dei vari disegnatori: Castellini ha un taglio molto supereroistico, le tavole di Mari che ho visto sembrano una via di mezzo fra Mignola e Chaykin.

AS: E gli Skotos assomigliano a Darkseid... Amo i giapponesi, ma co- [illegible]

— Prima ci hai raccontato i soggetti di alcuni dei prossimi episodi di "Nathan Never". Perché non ci dici come si svilupperanno i rapporti fra i vari protagonisti?

AS: [illegible] conflittuali, e nello Speciale se ne [illegible]

Mentre la Terra corre sempre più sui binari del feudalesimo economico, gruppi cyberpunk sparsi nel globo lottano per provocare il collasso dei centri di potere. Ecco come simularlo.

SOFTWARE & SUSHI

di Piero Cioni

Illustrazioni di Andrea Accardi

INTRODUZIONE

In questo semplice gioco da tavolo, i gruppi cyberpunk manovrati dai partecipanti cercano di impadronirsi vincendo le difese informatiche ed elettroniche che proteggono dei segreti posseduti dalle multinazionali, dagli organismi statali, dalle strutture militari. Il loro scopo è semplice: in nome della libertà di informazione, vogliono rendere di pubblico dominio tutti quei dati di vitale importanza che consentono a ogni organizzazione di mantenere la propria posizione influente e la propria potenza economica.
In un mondo dove ogni possesso cambia radicalmente da un giorno all'altro, questi cowboy del cyberspazio si collegano alla Matrice (l'insieme delle reti telematiche mondiali) e, guidando direttamente con gli impulsi del loro cervello programmi che possono essere paragonati tra a robusti carri armati tra a veloci caccia intercettori esplorano le profondità delle banche dati finché non trovano qualcosa di compromettente da rivelare. Ma tali missioni, a causa dei sistemi anti-intrusione (ICE) a qualche volta possono concludersi inficcandole con il collasso cerebrale.
La simulazione può svolgere con più partecipanti o in solitario sempre molto efficace e divertente. I puristi del gioco di ruolo troveranno molte inesattezze tecniche e situazionali in questo gioco abbiamo volutamente privilegiato il divertimento rispetto al realismo.

PREPARAZIONE

Prima di iniziare la partita, occorre, per ogni partecipante, una fotocopia dei segnalini, della mappa e della scheda del gruppo. All'interno del regolamento troverete le pagine che li contengono.
Dopo aver incollato separatamente su dei cartoncino in modo da ottenere dei fogli abbastanza robusti e facilmente distinguibili dal retro, tagliateli e disponete quelli di diversi colori maggiori software hardware e informazioni in mucchietti separati per tipo, così che sia comodo gestirli per il giocatore che fungerà da mazziere. I segnalini più piccoli (Banche Dati, ICE, Obiettivi ecc.) andranno invece messi in tre coppe o altri recipienti da cui sia comodo pescarli. Nella prima appunto mettete i segnalini di Banca Dati precedentemente ritagliati, di ICE e nell'ultima quei segnalini numerati che necessitano almeno quattro dadi a sei facce.
Nota bene: nel corso delle regole, i termini caratteristica e abilità sono da considerarsi sinonimi.

CREAZIONE DEI GRUPPI

Ogni partecipante controlla un gruppo cyberpunk composto da sei personaggi. Ciascun gruppo deve includere un personaggio per ognuno dei quattro tipi disponibili: Programmatori, Cowboy, Tecnomanti e Informatori. Almeno due personaggi possono essere scelti liberamente, ma per la vostra prima partita vi consigliamo di scegliere un altro Cowboy, in modo da averne almeno due in squadra, poiché sono coloro che affrontano i pericoli maggiori. Ogni personaggio è caratterizzato da quattro valori che rappre-

sentano le sue abilità e conoscenze nei campi coinvolti nella simulazione. Queste caratteristiche sono:

Programmazione Rappresenta l'abilità di creare programmi o procurarseli sul mercato sapendoli ben valutare. E' al Programmatori che viene affidato il compito di curare l'assemblaggio software del gruppo.

Neurocontrollo Rappresenta l'abilità di connettersi alla Matrice grazie alle Piastre Neurali, di riuscire a controllare il programma di navigazione, di riconoscere gli ostacoli che si presentano e in generale di sopravvivere nel ciberspazio. Sono i Cowboy che compiono le missioni di penetrazione nella Matrice e che rischiano le pesanti conseguenze fisiche di ogni eventuale incontro con un ICE o, peggio, con un'Intelligenza Artificiale.

Elettronica Rappresenta l'abilità di costruire o modificare attrezzature elettroniche o comunque di procurarsele in qualche modo. I Tecnici curano e mantengono in perfetto stato la dotazione hardware del gruppo.

Spionaggio Rappresenta l'abilità di ricevere informazioni sulle banche dati da esplorare. Nessuna missione di infiltrazione può essere effettuata senza qualche istruzione preliminare e per questo motivo che gli informatori sono di importanza capitale per il gruppo.

Nelle descrizioni dei vostri giocatori, oltre alle caratteristiche del personaggio, nell'apposita tabella esprimete sotto forma di numeri (dei dadi da lanciare) le abilità di ogni segnate la matita, perché nelle partite successive potrebbero aumentare i valori sulla scheda del gruppo. Completate la scheda scegliendo un nome di battaglia appropriato per ciascuno dei vostri personaggi e infine, la denominazione con cui la vostra squadra è conosciuta nell'ambiente cyberpunk. Non servirà a nulla ai fini del gioco, ma accomoderà a creare la giusta atmosfera.

I PERSONAGGI

Programmatori
Nerds in cyberspazio. Con la loro esperienza sono in grado di inventare nuovi programmi di infiltrazione, sistemi di difesa sempre più efficaci e tutte le altre armi per combattere nei meandri della Matrice.

Cowboy
I kamikaze del ciberspazio. Sono coloro che neuralmente sopportano meglio lo stress di collegarsi direttamente alla Matrice e che rischiano l'annichilimento cerebrale cercando di portare a termine le missioni di intrusione nelle reti mondiali.

Tecnici
Gli artisti del silicio. E' loro compito trovare hardware necessario alle missioni, modificare o addirittura costruire ex-novo le piastre neurali, gli apparati di comunicazione con i satelliti, gli agglomerati di disturbo e protezione e altre meraviglie elettroniche.

Informatori
La quinta colonna del gruppo. Le loro conoscenze permettono di informarsi su tutte le banche dati esistenti, sugli spostamenti della polizia, sulle novità della Matrice. A volte sono anche in grado di ottenere contatti utili nelle stesse multinazionali.

Tabella Caratteristiche dei Personaggi

TIPO	CARATTERISTICHE			
	Programmazione	Neurocontrollo	Elettronica	Spionaggio
Programmatori	4	2	2	2
Cowboy	2	4	2	2
Tecnici	2	2	4	2
Informatori	2	2	2	4

INIZIO DELLA PARTITA

Dopo aver diviso i segnalini e creato i gruppi, all'inizio della partita occorre generare le matrici delle Banche Dati su cui si svolgerà il gioco.
Il numero di matrici da preparare è pari al numero dei giocatori più uno (se, per esempio, i giocatori sono tre occorreranno quattro matrici).
Per ogni matrice procedete nel seguente modo:

1 Pescate dalla prima coppa un segnalino di Banca Dati mantenendolo coperto (in modo che nessun giocatore veda il numero sovraimpresso) e piazzatelo nella casella più scura al centro della matrice.

2 Pescate dalla seconda coppa un segnalino di ICE e mantenendolo coperto (in modo che nessun giocatore ne veda il tipo) piazzatelo nell'apposito riquadro nella matrice. Questo ICE è il programma anti-intrusione che difende la Banca Dati da Cowboy.

3 Pescate dalla terza coppa (finché non estraete un segnalino di Ostacolo Hardware e piazzatelo scoperto (in modo che tutti i giocatori possano vederlo) nella prima casella del corridoio d'ingresso. Questo Ostacolo rappresenta la necessità di apposite Piastre Neurali per connettersi alla matrice.

4 Pescate dalla terza coppa (finché non estraete un segnalino di Ostacolo Spionistico e piazzatelo scoperto (in modo che tutti i giocatori possano vederlo) nella seconda casella del corridoio d'ingresso. Questo Ostacolo rappresenta la necessità di una Password (parola d'ordine) con cui oltrepassare i livelli di pubblico dominio della Banca Dati e poter accedere alla matrice.

AME

5 Pescate dalla terza coppa finché non estraete un segnalino di Ostacolo Software e piazzatelo scoperto (in modo che tutti i giocatori possano vederlo) nella terza e ultima casella del corridoio di ingresso. Questo Ostacolo rappresenta la necessità di un buon programma di intrusione (un Navigatore) per muoversi nella matrice.

6 Pescate dalla terza coppa ventiquattro segnalini a caso e piazzateli coperti (in modo che nessun giocatore li possa riconoscere) in tutte le caselle libere delle prime cinque file della matrice (la casella centrale della quinta fila è già occupata dal segnalino di Banca Dati).

Occorre ora stabilire l'ordine di mossa. Tirate il dado per ogni partecipante e colui che ottiene il risultato più alto sarà il primo a muovere durante il primo turno; inoltre costui ricopre anche il ruolo di 'mazziere' della partita e dovrà quindi pescare i segnalini dalla coppa quando le banche dati aumenteranno i livelli di protezione, gestire i segnalini di hardware, software e informazioni che i giocatori acquisteranno e così via.
A ogni turno successivo al primo, a iniziare sarà il giocatore che aveva mosso per secondo al turno precedente.

IL TURNO DI GIOCO

Ogni partita di Ame si svolge in turni che rappresentano una settimana di tempo reale e, durante questo periodo, i personaggi di ogni gruppo cercheranno di procurarsi tutte le attrezzature, i programmi e le informazioni necessarie a penetrare profondamente nelle matrici, fino a giungere alle banche dati.
All'inizio di ogni turno, prima di far agire i propri personaggi, tutti i giocatori dovranno tirare un dado sulla **Tabella Eventi** e applicarne immediatamente gli effetti. Poi, rispettando l'ordine di mossa, ciascun giocatore potrà far agire uno, tutti o solo alcuni dei suoi personaggi. Ognuno di questi può compiere una sola azione per settimana annunciando 'subito' l'intrapresa. Le possibili azioni sono quattro: creare software, costruire hardware, cercare informazioni, effettuare una missione di intrusione.
Quando l'ultima Banca Dati in gioco viene conquistata la partita termina e si procederà al conteggio dei punti totalizzati da ogni gruppo per stabilire il vincitore.

EVENTI DELLA SETTIMANA

Ogni nuovo turno, tutti i giocatori dovranno tirare un dado sulla seguente tabella e applicarne gli effetti alla propria squadra immediatamente.

TABELLA EVENTI

Evento (tirare un dado da 6):

1 Irruzione della polizia
La polizia irrompe nella base del gruppo e arresta uno dei suoi membri.
Tirate un dado per ogni personaggio e quello che otterrà il risultato minore verrà arrestato (in caso di parità, ritirate fino a risolverla).
Lanciate di nuovo un dado per stabilire quanti turni questo personaggio resterà fuori dal gioco.

2 Incidente alla base
Un incidente provoca cortocircuiti e altri problemi a tutte le attrezzature elettroniche della base.
Tirate un dado per ogni dividendo per ogni arma indicata nel caso il risultato sarà il numero di attrezzature hardware distrutte. Scegliete fra voi e gli segnalini di hardware quelli che volete perdere e rimettete i rimanenti nel mazzetto.

3 Controspionaggio
Viene scoperto che tutte le informazioni in possesso del gruppo sono state approfonditamente passate in rassegna da una squadra propria per depistare [illegible].
Tirate un dado e dividetelo per due (arrotondate per eccesso): il risultato sarà il numero di informazioni false. Scegliete fra voi e gli segnalini di informazioni quelli che volete perdere e rimettete i segnalini nel mazzetto.

4 Contrattacco
Prima che le difese elettroniche della base possano aprire completamente gli accessi alle [illegible] banche dati, gli ICE contrattaccano, dalle [illegible] informazioni necessarie ad attaccare e distruggere alcuni [illegible].
Tirate un dado e dividetelo per due (arrotondate per eccesso): il risultato sarà il numero di programmi danneggiati.
Scegliete fra voi e gli segnalini di software quelli che volete perdere e rimettete i segnalini nel mazzetto.

5 Giorni bollenti
La polizia prende di mira un gruppo in particolare e perquisizioni.
Tirate un dado: il risultato ottenuto sarà il numero di personaggi che non possono agire questa settimana. Questi saranno impegnati nella fuga, nell'effettuare [illegible] e solo i rimanenti potranno ordine [illegible] regolare turno di gioco.

6 Nuove protezioni
Il fermento cyberpunk impaurisce le multinazionali che istituiscono nuove protezioni nella matrice.
Tirate un dado per ogni Banca Dati ancora in gioco e quella che otterrà il risultato minore (in caso di parità, ritirate fino a risolverla) riceverà l'aumento di protezione. Spostate tutti i segnalini di quella Banca Dati più in alto di due caselle (facendo attenzione a non ruotarli) e aggiungete dieci segnalini pescati a caso dalla terza coppa per riempire le due file rimaste libere.
Se la Banca Dati sorteggiata ha già raggiunto il limite di nove file di segnalini, ripetete il sorteggio per ottenerne un altra e se tutte le Banche Dati sono ormai piene in tutte le file ripetete il tiro del dado su questa tabella fino a che non avrete un evento diverso.

Quando i personaggi agiscono, non fanno altro che mettere alla prova una delle loro quattro caratteristiche attraverso un lancio dei dadi: quando creeranno nuovi programmi tireranno tanti dadi quanti ne sono indicati dalla loro Programmazione; quando costruiranno nuove attrezzature elettroniche, tireranno tanti dadi quanti sono quelli indicati dalla loro Elettronica e, infine, quando cercheranno informazioni dovranno tirare il numero di dadi indicati dal loro Spionaggio. Tutti i risultati serviranno al giocatore per procurarsi dei segnalini gestiti dal mazziere. Ogni segnalino reca dei simboli che mostrano di quale tipo si tratta: l'disporima stilizzato è il simbolo del software, il [illegible] rappresentano l'informazione. All'interno di questi segnalini è indicato il loro valore: se avete realizzato con i dadi un numero pari superiore a quello esso potete acquistare il segnalino dal mazziere. Non dovete indicare che cosa esattamente volete prima di lanciare i dadi: solo dopo averli tirati, scegliete tra i segnalini che sono ancora disponibili. Non siete obbligati ad acquistare per forza qualcosa; se non c'è nulla di interessante potete anche non [illegible] dipendono anche dal numero di dadi che ogni personaggio può acquistare una sola volta nell'intervallo e se il suo costo è inferiore al risultato ottenuto. I punti in più sono persi. Nel caso in cui, nel frattempo del gioco, non fossero più disponibili segnalini di un determinato [illegible] semplicemente non potete più procurarveni.

Un esempio: il Programmatore Peter Sybill nella questa settimana si dedica alla creazione di nuovi software. Egli ha 4 dadi di Programmazione e tira dei dadi da 2, 5, 4 e 6 per un totale di 16 e, quindi, Sybill può procurarsi un programma che costi 14 punti o meno. Osservando i segnalini ancora disponibili ed essendo il costo dei programmi sempre un multiplo di 5, Sybill può acquistare un programma da 5 o da 10 punti. Se acquistasse il programma da 5 punti, ne spenderebbe [illegible] e avrà ancora [illegible] se ne acquistasse uno da 10 punti, spenderebbe [illegible] punti 4. In nessun caso potrà acquistare uno da 15 o 20 punti, perché non ha tanti punti a disposizione. Può due programmi da 5 punti, perché può acquistare [illegible] un programma per settimana). Se non acquista nulla, i suoi punti sono sprecati.

I punti ottenuti da un personaggio che stia svolgendo una data azione e che eventualmente rimanessero dall'acquisto non possono utilizzarli da altri personaggi.

Il giocatore può anche far agire insieme due personaggi per ottenere più punti di acquisto. In questo caso, deve indicare prima quali due personaggi agiscono insieme e tirare tanti dadi quant'è la somma delle caratteristiche dei due personaggi meno un dado.

Un esempio: il Programmatore Peter Sybill di prima viene aiutato da John Coventry, un Cowboy, nel tentativo di poter acquistare software più costoso. La somma delle caratteristiche di Programmazione dei due personaggi sarebbe di 6 dadi, ma il giocatore dovrà tirarne solo 5.

Le missioni di infiltrazione effettuate di solito dai Cowboy seguono regole più complesse che richiedono l'utilizzo

delle mappe della matrice e vengono descritte nell'apposito paragrafo.

[illegible]

Quando un personaggio crea un nuovo programma, con i punti ottenuti dal suo lancio di Programmazione può acquistare da mazziere un segnalino fra i seguenti.

Navigatore (1, 2, 3 o 4)

Questo programma è necessario per muoversi all'interno della matrice. È indispensabile agli intrusori per effettuare le loro missioni. Un intrusore lo usa come veicolo e come interfaccia per visualizzare l'aspetto volutamente astratto della matrice. I Navigatori sono disponibili in 4 livelli indicanti gli Ostacoli Software che sono in grado di superare senza far scattare gli allarmi. Così un Navigatore 1 è in grado di superare solo gli Ostacoli di livello 1, mentre un Navigatore 4 oltrepassa gli Ostacoli di livello 4 o meno, cioè tutti. Un Navigatore non serve per superare Ostacoli Hardware o Sportivi.
Questo tipo di programma costa 5 punti per livello, ovvero 5 per il primo, 10 per il secondo, 15 per il terzo e 20 punti per il quarto.

Flipper

Questo programma non è indispensabile alla missione di intrusione ma è molto utile e, in generale, conviene sempre possederne almeno uno o due prima di tentare una missione. Il Flipper permette di ruotare come si desidera un segnalino che sta su una casella della matrice, coperto o scoperto che sia, purché sia adiacente all'intrusore. Può essere usato anche per ruotare il segnalino sulla casella stessa in cui si trova il personaggio. Una volta usato, viene immediatamente scartato e riconsegnato al mazziere. Costa 10 punti.

Barriera

Questo programma è difensivo e serve a impedire a un ICF di entrare nella casella della matrice in cui viene giocato. Può venir posto in una delle 4 caselle adiacenti, coperte o scoperte che siano, ma non nella casella occupata dall'intrusore stesso. Il segnalino rimane nella casella della matrice in cui è stato giocato finché la Banca Dati principale non viene conquistata o finché sulla casella stessa non viene cambiato il segnalino con un altro grazie un Modificatore o una Bomba. Costa 5 punti.

Modificatore

Questo programma serve a modificare la matrice e precisamente consente di muovere un segnalino da una casella e di sistemarne al suo posto un altro pescato a caso dalla terza coppa. Quando viene giocato, il personaggio che lo ha usato ha diritto di osservare il segnalino pescato e di piazzarlo nella mappa ruotato come desidera.
Nel caso in cui il segnalino appena pescato sia identico a quello precedente, il giocatore ha diritto di prenderne un altro fino a che non sia diverso da quello appena modificato. Questo programma è del tutto identico alla Navigazione non può essere finito su una casella che contiene un ICF. Appena giocato, scartarlo riconsegnandolo al mazziere. Costa 5 punti.

Falso Codice

Questo programma, come il più potente che si possa creare, altera in qualche modo l'elemento di decifrazione dati di un ICF e ottenerne il codice di registro. Quando un ICF viene attivato dalle truppe nemiche di un intrusore, usando un Falso Codice si genererà in tutta la matrice il segnale di falso allarme che farà rientrare in stato di riposo il programma anti-intrusione. Quando viene giocato, togliete il segnalino di ICF dalla mappa e sostituitelo nella sua casella scoperto e scartate il Falso Codice. Costa 20 punti.

COSTRUZIONE DI HARDWARE

Quando un personaggio costruisce una nuova attrezzatura elettronica con i punti ottenuti dal suo lancio di Elettronica può acquistare dal mazziere un segnalino fra i seguenti.

Piastre neurali (1, 2, 3 o 4)

Simili a sofisticatissimi apparecchi ortopedici che consentono di collegare direttamente i propri nervi ai circuiti elettronici e di proiettare i propri pensieri nella matrice. Sono indispensabili agli intrusori per effettuare le loro missioni. Le Piastre Neurali sono disponibili in 4 livelli indicanti gli Ostacoli Hardware che sono in grado di superare senza far scattare gli allarmi. Così una Piastra Neurale 1 è in grado di superare solo gli Ostacoli di livello 1, mentre la Piastra Neurale 4 oltrepassa gli Ostacoli di livello 4 o meno, cioè tutti. Non servono a nulla contro Ostacoli Software o Sportivi.
Questo tipo di attrezzatura costa 5 punti per livello, ovvero 5 per il primo, 10 per il secondo, 15 per il terzo e 20 punti per il quarto.

Acceleratore

Questo apparato è uno stimolatore di impulsi cerebrali. Collegato all'intrusore gli permette di muoversi più velocemente all'interno della matrice. Ogni Acceleratore aumenta di una casella la velocità dell'intrusore. Così, utilizzando un Acceleratore, l'intrusore si muoverà di 4 caselle per turno, con due Acceleratori di 5 e così via. Non c'è limite al numero di Acceleratori che si possono collegare contemporaneamente.

le. Ogni Acceleratore dura un turno e, appena giocato scartatelo e riconsegnatelo al mazziere. Costa 5 punti

Sonda

Questo circuito serve a creare quattro impulsi che si dirigono verso le quattro caselle adiacenti all'intrusore e, esplorate le, tornano indietro. Il loro utilizzo è come quello di un radar: gli intrusori possono così osservare il contenuto delle quattro caselle a loro adiacenti senza andarci di persona e quindi senza rischiare di incappare in qualcosa di ignoto e pericoloso. Gli impulsi della Sonda tornano sempre indietro anche nel caso in cui incontrassero un'Intelligenza Artificiale) e non hanno modo di evitare gli ostacoli. Appena osservate le caselle adiacenti scartate la sonda e riconsegnatela al mazziere. Costa 10 punti

Bomba

Questo apparecchio serve a modificare la matrice e precisamente consente di rimuovere un segnalino da una casella e di sistemarne al suo posto un altro pescato a caso dalla terza coppa. Quando viene giocato, il personaggio che lo ha usato ha diritto di osservare il segnalino pescato e di piazzarlo sulla mappa nascosta come desidera.
Nel caso in cui il segnalino appena pescato sia identico a quello precedente, il giocatore ha diritto di prenderne un altro fino a che non sia diverso da quello appena distratto. Questo apparecchio è del tutto identico a Modificatore e non può essere tirato su una casella che contiene un ICE. Appena giocato, scartatelo riconsegnandolo al mazziere. Costa 5 punti

Legame Orbitale

Questa sofisticatissima apparecchiatura è un strumento in grado di collegarsi alla rete di satelliti che circondano attorno alla Terra. Collegare all'intrusore permette di spedire tutti i suoi impulsi, ovvero la sua mente, nei satelliti e da lì ritornare alla base. Il suo utilizzo è difficile: quando viene attivato, il Legame Orbitale trasporta l'intrusore salvo alla base con tutti i Falsi Oggetti eventualmente avesse acquistato durante la missione (quindi i punti vittoria). Appena giocato, scartatelo e riconsegnatelo al mazziere. Costa 20 punti

MISSIONI DI SPIONAGGIO

Quando un personaggio effettua una ricerca spionistica con i punti ottenuti dal suo lancio di Spionaggio può acquistare dal mazziere un segnalino fra i seguenti.

Password (1,2,3 e 4)

Sono codici segreti che permettono l'accesso ai vari livelli di profondità nella matrice. L'accesso viene dato solo se si conoscono questi codici. Sono indispensabili agli intrusori per effettuare le loro missioni. Le Password sono disponibili in 4 livelli indicanti gli Ostacoli Spionistici che sono in grado di superare senza far scattare gli allarmi. Così una Password 1 è in grado di superare solo gli Ostacoli di livello 1, mentre la Password 4 oltrepassa gli Ostacoli di livello 4 o meno, ossia tutti. Non servono a nulla contro Ostacoli Software o Hardware.
Costa 5 punti per livello ovvero: 5 per il primo, 10 per il secondo, 15 per il terzo e 20 punti per il quarto.

Omniplus

Queste sono le informazioni aggiuntive sulla matrice e sugli eventi concernenti le banche dati. In sé e per sé non hanno assolutamente nulla, ma possono rivelarsi conoscenze molto utili durante una missione di intrusione. Ogni Omniplus permette di elevare di un punto l'efficacia di un Navigatore di una Piastra Neurale o di una Password per superare un ostacolo incontrato. Non si possono cumulare due Omniplus per avere un +2. Se un intrusore fosse dentro la matrice con un Navigatore 3, per esempio, e incontrasse un Ostacolo Software di livello 4, non potrebbe entrare nella casella senza far scattare l'allarme. Utilizzando un Omniplus diventerebbe a 4 il livello del proprio Navigatore e potrebbe così proseguire una, per poi ripassare sulla stessa casella al ritorno, dovrebbe usarne un altro. Omniplus va scartato e riconsegnato al mazziere appena giocato. Costa 5 punti.

Falso Oggetto

Sono oggetti programmati e utilizzati da nessuna o marginale importanza che si possono utilizzare per sviare i sospetti e ingannare la polizia sulle reali attività svolte dal gruppo. I Falsi Oggetti sono, in pratica, oggetti nulli da consegnare al mazziere quando gli eventi della settimana stabilissero una perdita di oggetti elettronici per un 'Incidente alla casa' oppure una perdita di programmi per un 'Contrattacco' e anche una perdita di informazioni per un evento di 'Controspionaggio'. Quando si verificano questi tre casi, potete liberamente consegnare un Falso Oggetto al posto di un altro segnalino. Costa 10 punti.

Anti Polizia

Sono le informazioni più utili gli intrusori riescono a ottenere riguardo i movimenti e le attività della polizia e delle compagnie di investigazione che lavorano per proteggere le Banche Dati. Grazie al fatto di conoscerne le mosse, il gruppo può evitare la polizia e annullare gli eventi di 'Irruzione della polizia' e 'Giorno bollente'.
Quando si verifica uno di questi due casi, semplicemente consegnate un segnalino di Anti polizia al mazziere e non applicate gli effetti dell'evento stabiliti dalla tabella. Costa 15 punti.

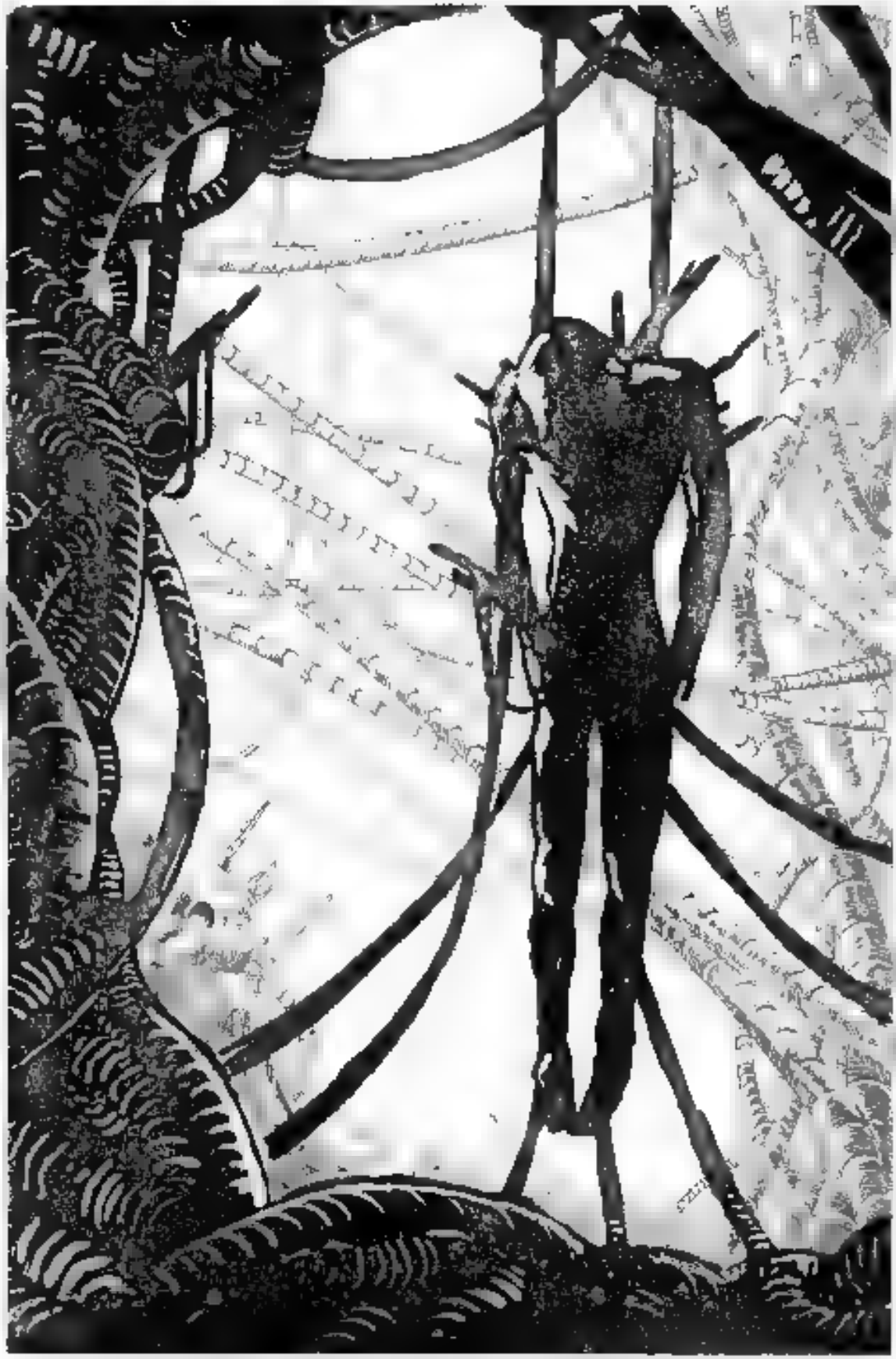
Costrutto

Questo particolare oggetto è una intelligenza umana ridotta a impulsi elettronici. In passato, quando un intrusore era prossimo alla morte, si incapsulava la sua mente in questi apparati permettendo alle sue conoscenze di sopravvivere. Ora questi oggetti non vengono più usati e la tecnologia leggermente decaduta, non è in grado di costruirne altri. Solo attraverso lunghe ricerche è possibile entrare in possesso di una vecchia intelligenza così congelata. Il [illegible] attivato all'ingresso nella matrice e ha seguenti effetti: incrementa abilità di Neurocontrollo di 1 dado permette di muoversi di quattro caselle nella matrice anziché le normali tre e nel caso in cui si incontrasse un Intelligenza Artificiale sarà il Costrutto a venire imprigionato al posto dell'intrusore e in questo caso non scatta l'allarme. Quando si incontra un'IA o, comunque, quando si termina la missione di intrusione. Il Costrutto va scartato e riconsegnato al mazziere. Non si può entrare nella matrice con più di un Costrutto collegato. Costa 20 punti.

MISSIONI DI INTRUSIONE

Le missioni d'intrusione simulano le incursioni nella Matrice per cercare e depredare le banche dati. Per svolgerle ottiene una buona dotazione di software, hardware e informazioni sopratutto, un buona abilità di Neurocontrollo. Per questo motivo, di solito, sono i Cowboy a svolgerle e non gli altri personaggi nelle descrizioni dei segnalini e nella missione il termine intrusore va inteso come il personaggio che sta svolgendo la missione d'intrusione.
Queste missioni devono essere effettuate dopo che tutti gli altri personaggi della squadra hanno già agito. Il personaggio impegnato nell'intrusione non deve aver svolto nessun altro

[illegible] effettuata da un solo personaggio che non può farsi aiutare da altri.
Prima di entrare nella matrice l'intrusore deve decidere quali programmi, attrezzature e informazioni portare con sé e mostrarli chiaramente agli altri giocatori. Fra tali oggetti devono obbligatoriamente essere presenti almeno un Navigatore, una Piastra Neurale e una Password. Fatto [illegible] il giocatore decide in quale Banca Dati ancora [illegible] [illegible] uno dalla mappa e [illegible] verso sinistra [illegible] [illegible] Poi, l'intrusore è libero di entrare [illegible] vittoria; bisogna anche [illegible]
[illegible] Ottavio, entrare silenziosi se le [illegible] sono sufficienti a superare [illegible] Ottavio ne fornisce che identifica il loro livello e se [illegible] livello dell'Ostacolo. L'intrusore può entrare nella [illegible] per evitare che scatti l'allarme se riesce nel tiro, non si può comunque [illegible] casella.
[illegible] contatto fra il [illegible] si trova attualmente l'intrusore e quella in cui [illegible] scatta l'allarme.
Se si tratta di una Intelligenza Artificiale (le IA sono [illegible] della matrice), un [illegible] personaggio che [illegible]
Se si tratta, infine, di un Allarme, si provoca l'attivazione dell'ICE, inevitabile anche con un tiro di Neurocontrollo.
Nel caso in cui un intrusore faccia scattare l'allarme, il programma di difesa anti-intrusione (ICE, appunto) parte dalla casella della Banca Dati principale per cercare di eliminare la minaccia in modo definitivo. Da questo momento in poi l'intrusore e l'ICE si muoveranno alternativamente cominciando prima dal personaggio. Esistono tre tipi di ICE in ordine crescente di efficacia: bianchi, grigi e neri, che si diversificano fra loro per la velocità di movimento all'interno della matrice. Quelli bianchi si muovono di un 1d6/2 (arrotondato per eccesso), quelli grigi di 1d6 e quelli neri di 2d6. Durante il loro movimento, gli ICE ignorano qualunque ostacolo, ma sono costretti a seguire il percorso dei canali



della matrice e non possono entrare in una casella che contenga una Barriera, lasciata dal giocatore, o un'IA. Inoltre possono transitare su una casella ancora coperta liberamente senza rivelarne il segnalino, come se si trattasse di un incrocio libero da ostacoli. Se l'ICE cattura l'intrusore, questi è da considerarsi morto (encefalogramma piatto); se invece il personaggio riesce a uscire dalla matrice, totalizzerà i punti eventualmente raccolti e l'ICE verrà scartato (operato insoddisfacente) e sostituito con un altro pescato a caso. Quando l'ICE entra in gioco (anche controllato dal giocatore immediatamente successivo) desta di quello dell'intrusore.

I personaggi/tipo possono poi entrare nelle caselle vuote, anche contenenti segnalini.

FINE PARTITA

Quando l'ultima delle Banche Dati in gioco è stata depredata delle sue informazioni, la partita ha termine e si procede al conteggio dei punti.
Una squadra riceve tanti punti quante la somma dei valori delle Banche Dati principali (non Backup) cui è entrata in possesso.

ESPERIENZA DEI PERSONAGGI E PARTITE SUCCESSIVE

Uno dei punti più interessanti di *Software G* (Sushi) è la possibilità per i gruppi e i personaggi che li compongono di fare esperienza e migliorare col tempo le loro caratteristiche.
Prima di giocare una partita (eccetto quando si tratta della prima per quella squadra) tirate un dado e consultate la tabella seguente per ogni personaggio e applicate immediatamente il risultato.

TABELLA ESPERIENZA

Risultato (tirare un dado da 6):

1 Morto
Il personaggio è purtroppo deceduto in un incidente in una missione d'infiltrazione o in uno scontro a fuoco con la polizia.
Cancellatelo permanentemente dal foglio della squadra. Attenzione: un personaggio deceduto non può essere sostituito da un altro.
Reclutare personaggi richiede particolari regole.

2 Arrestato
Il personaggio è stato arrestato e si trova tuttora in prigione. Non può partecipare alla partita che sta per iniziare, ma non cancellatelo dalla scheda, perché al termine di questa sarà di nuovo libero.

3 Nessun effetto
Il personaggio è stato lasciato in pace dalle forze dell'ordine e, nel periodo di tempo passato fra una missione e l'altra, non ha fatto nulla di interessante o significativo.
Il personaggio può normalmente partecipare alla partita.

4 Impegnato
Nel periodo intercorso fra una missione e l'altra, il personaggio non è stato con le mani in mano, ma si è impegnato in qualcosa che gli ha fruttato un ulteriore esperienza in una delle sue quattro abilità.
Aumentate di +1 una delle sue caratteristiche a vostra scelta. Tale bonus rappresenta un punto in più (non un dado) da applicare ai tiri (vedi esempio).

5 Molto impegnato
Nel periodo intercorso fra una missione e l'altra, il personaggio non è stato con le mani in mano, ma si è molto impegnato in qualcosa che gli ha fruttato una vasta esperienza in due delle sue quattro abilità.
Aumentate di +1 due delle sue caratteristiche a vostra scelta. Tali bonus rappresentano un punto in più (non un dado) da applicare ai tiri (vedi esempio).
Si possono anche applicare i due bonus alla stessa abilità, facendola migliorare di +2.

6 Reclutamento
Il personaggio è riuscito a entrare in contatto con altri gruppi cyberpunk e ad arruolare un altro componente nella sua squadra. Generate un nuovo personaggio scegliendone a piacere il tipo (Programmatore, Cowboy, Tecnomante o Fuoriclasse).
Quest'ultimo arrivato non ha precedenti esperienze e dovrà su questa tabella a partire dalla prossima partita.

Esempio:
Herald Courtney è un Tecnomante con 4 dadi +1 punto in Elettronica. Lancia i dadi e ottiene 4, 3, 1 e 5.
Il punteggio da lui totalizzato è 4+3+1+5+1=14.

INCREMENTO DELLE CARATTERISTICHE

Quando un personaggio collezionerà un bonus (dalla tabella azzeratelo e aumentate la sua abilità di un dado.
Un esempio: dopo una serie di partite, il Tecnomante Herald Courtney ha in Elettronica 4d+3. Tirando sulla **Tabella Esperienza**, ottiene un altro bonus di +1 e il giocatore decide di metterlo ancora in Elettronica.
La sua abilità non diventa di 4d+4, bensì di 5 dadi. In generale un bonus di quattro punti vale un dado in più.
Un esempio: il Tecnomante Logan ha 4d+2 in Elettronica e si fa aiutare dall'Hacker Cosmo O'Brian che ha investito in Elettronica 2d+2. La somma dei valori darebbe 6d+4 che viene considerato 7 dadi. Dato che si tratta di azione congiunta di due personaggi, come già visto, occorre togliere sempre un dado alla somma e quindi Logan e O'Brian avrebbero Elettronica da 6 dadi.

REGOLE OPZIONALI

Queste regole addizionali per *Software Sushi* possono essere utilizzate da chi voglia completare la simulazione, a discapito della relativa semplicità delle regole base, e sono consigliate soprattutto quando le squadre avessero già disputato molte

partite (una decina o più). L'introduzione di una o più regole *opzionali* deve essere decisa di comune accordo da tutti i partecipanti.
Le regole che seguono possono essere introdotte poco per volta, ma consigliamo di usarle tutte o nessuna, per avere partite il più possibile bilanciate

A) Conteggio finale

Durante il conteggio dei Punti Vittoria a fine partita controllate quale squadra ha iniziato la partita con il maggior numero di personaggi
Il punteggio di tale squadra rimarrà inalterato, mentre a tutte le altre assegnate 1 Punto Vittoria per ogni personaggio in meno rispetto alla squadra più numerosa
Se la differenza fosse superiore a 4, assegnate comunque 4 punti. Per far questo, si deve controllare il numero di personaggi con cui una squadra ha iniziato la partita e non il numero finale di personaggi rimasti vivi

Esempio: a una partita hanno partecipato la squadra A con 9 personaggi, la squadra B con 7, la C con 6 e la D con 4 personaggi; quindi assegnate 2 punti vittoria alla squadra B, 3 punti vittoria alla squadra C e 4 punti vittoria alla squadra D (sarebbero 5 ma ne vengono attribuiti solo 4)

Per [illegible] ere un gruppo efficiente [illegible]ccorre avere almeno un personaggio di ogni categoria: un Programmatore, un Cowboy, un Tecnomante e un Informatore
Se una squadra fosse stata costretta a giocare senza almeno un personaggio di ogni classe, assegnate 2 Punti Vittoria per classe mancante
Per tale mancanza di personaggi non si possono assegnare più di 4 Punti Vittoria

B) Missioni d'intrusione

Per evitare partite in cui i giocatori attendono di avere un pacchetto di Software, Hardware e Informazioni sufficiente per conquistare la Banca Dati al primo tentativo (queste partite troppo attendiste possono risultare prive di azione e quindi rischiano di annoiare i giocatori più intraprendenti) cambiate il tiro del Cowboy: per evitare gli allarmi, dal normale 14 a 4 più la somma di tutti i segnalini di Software Hardware e Informazioni che il Cowboy stesso porta con sé nella missione

Esempio: il Cowboy Conno O'Brian inizia una missione d'intrusione con un Navigatore 3, una Piastra Neurale 4, una Password 4, tre Ripper due Acceleratori, due Sonde e due Bombe. Il numero che dovrà fare con il tiro di Neurocontrollo per evitare di far scattare l'allarme e quindi far partire l'ICE: è 4+1+1+1+3+2+2+2 = 16

C) Squadre equilibrate

Per avere partite più equilibrate tenete traccia del numero di partite giocate da ogni squadra e organizzate partite usando squadre che non differiscano di più di cinque partite giocate l'una dall'altra

D) Azioni multiple

Mano a mano che i personaggi acquistano esperienza miglioreranno le loro abilità. Per permettere a squadre poco numerose di essere egualmente efficaci [illegible]mentre i personaggi di fare due azioni per settimana
Quando un personaggio compie due azioni in una settimana deve usare una sola delle sue abilità dividendo il numero di dadi come desidera
Non si possono dividere i dadi in modo che uno delle sue due azioni sia tentata con meno di 2 dadi [illegible] tutte le azioni che il personaggio [illegible] può fare in questo modo è pari alla metà di arrotondato per difetto] più 1 (quindi 2 per chi ha 3 abilità, 3 per chi ha 4 o 5 abilità, 4 per chi ha 6 o 7 abilità, ecc.)
Se un personaggio possiede un bonus nella abilità che decide di dividere nuovamente dividere anche il bonus stesso

Esempio: Peter [illegible] ha programmazione 4, egli può dividere in due [illegible] 4+2 e 2+2 [illegible] 3+1 e 2+2

E) Preparazione del gioco

[illegible] ogni partita tra membri [illegible] e nuovi giocatori [illegible] si [illegible] personaggi
[illegible] per [illegible] quante sono le squadre partecipanti più una ma calcolate il numero personaggi [illegible] totale in gioco e generate [illegible] per ogni personaggio aggiungendo il calcolo [illegible]

Esempio: una partita [illegible] Pure Demolisher, Dark Intruder e Pure Thinker e tre Demolisher, sono in 8. Dark Intruder [illegible] Pure Thinker [illegible] 9 [illegible] dovrebbero avere essere generate 4 Banche dati, poiché giocano 3 squadre ma se applicate questa regola [illegible] dovrete generarne cinque [illegible] = 27 personaggi totali. 27/6 = 4,5, arrotondato per difetto = 5.

F) Utilizzo dei punti vittoria

Prima di una partita [illegible] aver tirato sulla tabella dell'esperienza si possono spendere i punti vittoria [illegible] dalla squadra per acquistare incrementi nelle abilità dei personaggi
Con 4 punti si può incrementare di 1 punto [illegible] di 1 dado una abilità di un personaggio; con 7 punti, si può liberare un personaggio dalla prigione e, con 10 punti, se ne può arruolare uno nuovo
Tenete accurata traccia dei punti vittoria e per stabilire quale squadra sia in quel momento la migliore, dividete il totale dei punti vittoria per il numero di partite giocate.

© 1991 Granata Press/Piero Cioni.

ICE

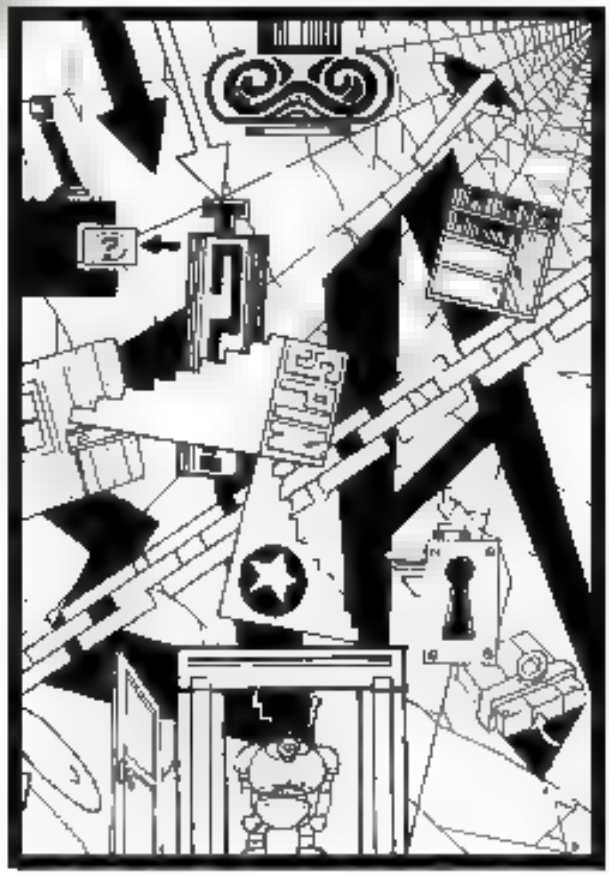
LE MAPPE DI EYE OF THE BEHOLDER

di Mauro Cheli

Illustrazioni di Andrea Accardi

Come promesso nel primo numero, ora è la volta delle mappe. Eccole: sono quelle dei labirinti sotterranei che potete esplorare in *Eye of the Beholder*, computer game fantasy della SSI ambientato nel mondo di *Advanced Dungeons & Dragons*. Non sono complete di tutti gli indizi: sarebbe come se il master vi raccontasse la fine dell'avventura prima di iniziare a giocare.

In questo modo vi eviterete molte di fare la figura dei guastafeste, non togliendovi la soddisfazione di scoprirli da voi. Buona caccia!

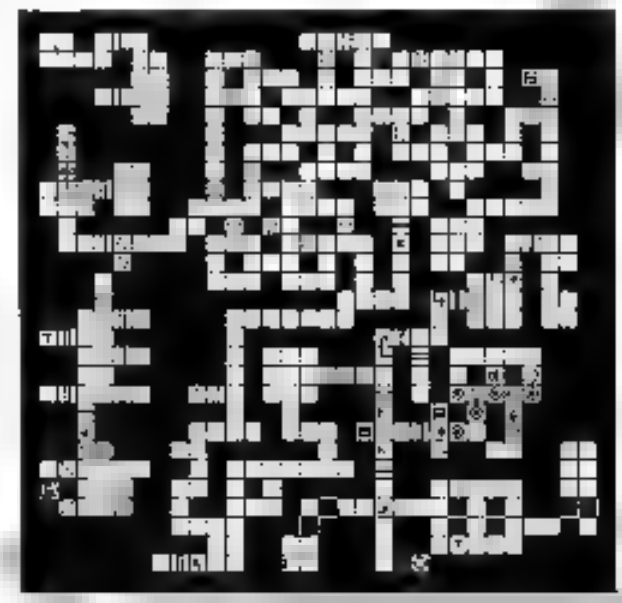


LIVELLO 1

Non è abitato: nessun pericolo, ma un motivo: innanzitutto è qui perché la mappa è compresa nella scatola e secondariamente perché se avete dei problemi a questo livello, tanto vale che tornate a giocare a *Space Invaders*.

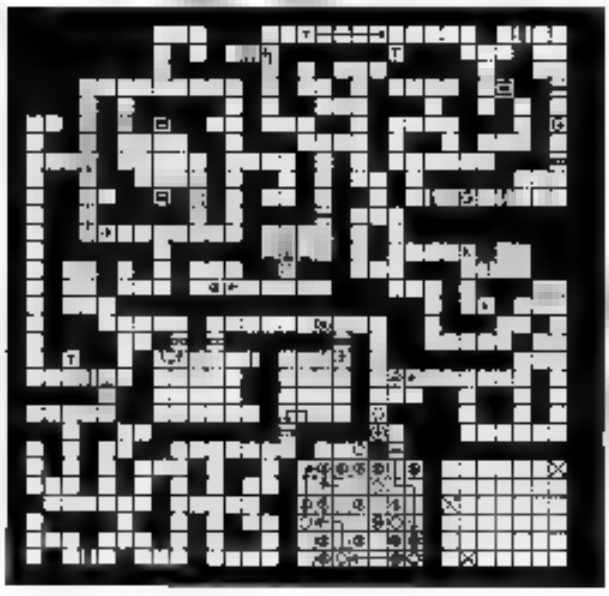
LIVELLO 2

Mostri? Nessun problema. Fino ma[illegible] un'ardua ascensione!



LIVELLO 3

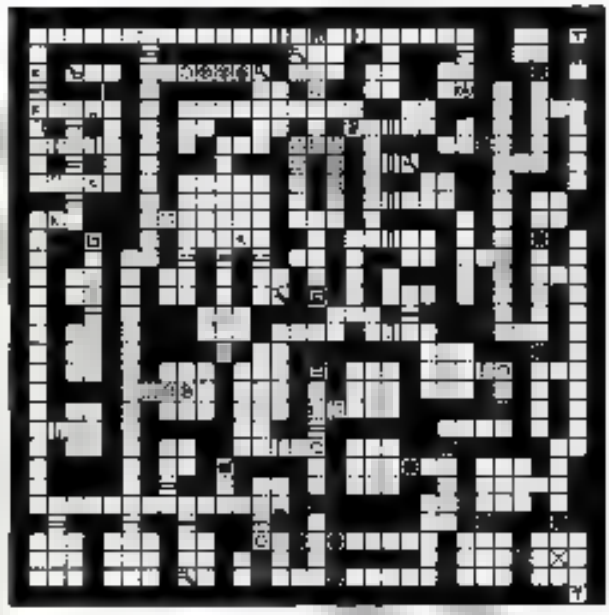
Anche qui mostri [illegible] alle attenzioni di teletrasporti invisibili a scritta P.A.T.S. significa Parse Rapid Adventurer Transpor[illegible] System.



LIVELLO 4

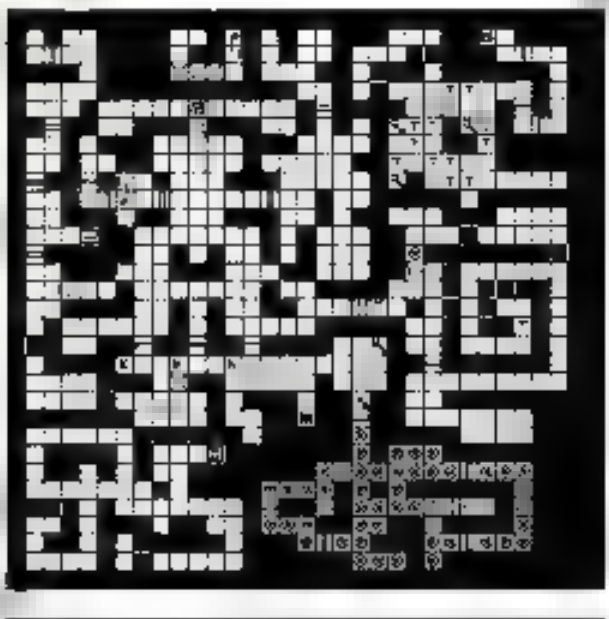
[illegible] sagni infiniti. Regna terrificante fetida e puzzolente quanto di solito. Se potete tornarci quando siete più

Forti agguati con lame, lame e veleno!



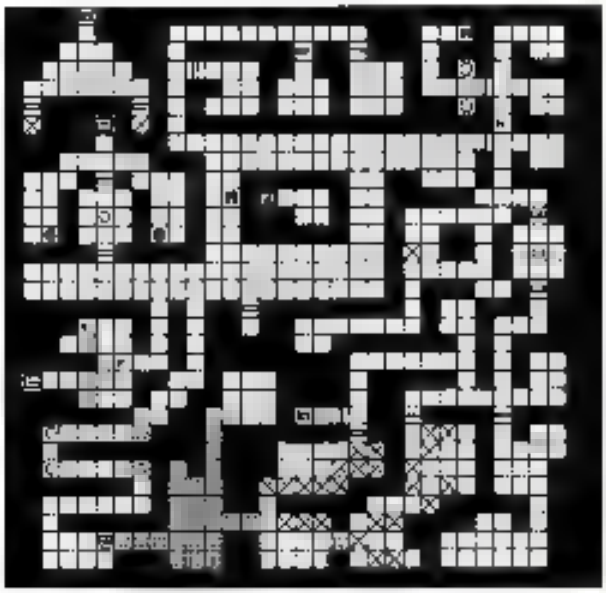
LIVELLO 4

Ci sembra che nelle sabbie del tempo si nascondano ben altri pericoli di quelli che siamo abituati a schivare. Buona fortuna con i forti di Jeremiah!



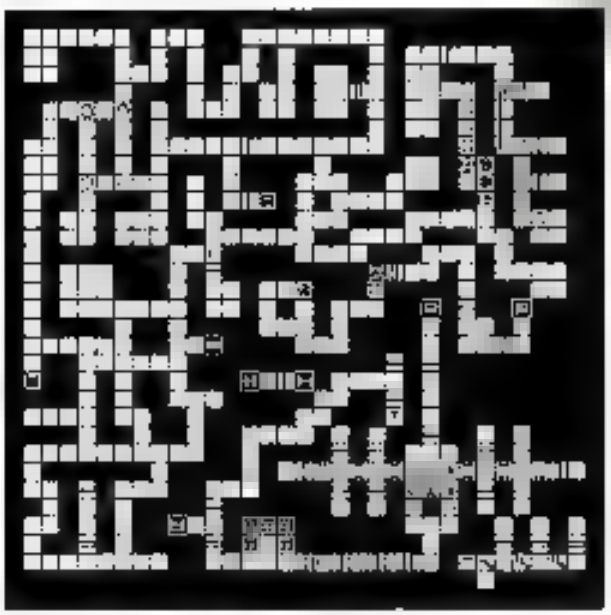
LIVELLO 5

Le rampe di scale non si sprecano, ma non sempre conducono dove vorreste perché non si sa mai.



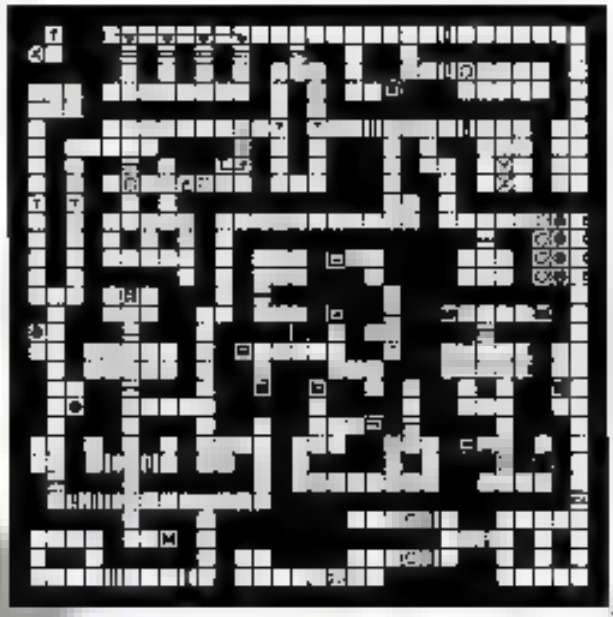
LIVELLO 6

Il livello dei portali, degli agguati terrificanti, delle scale e delle insidie senza fine.



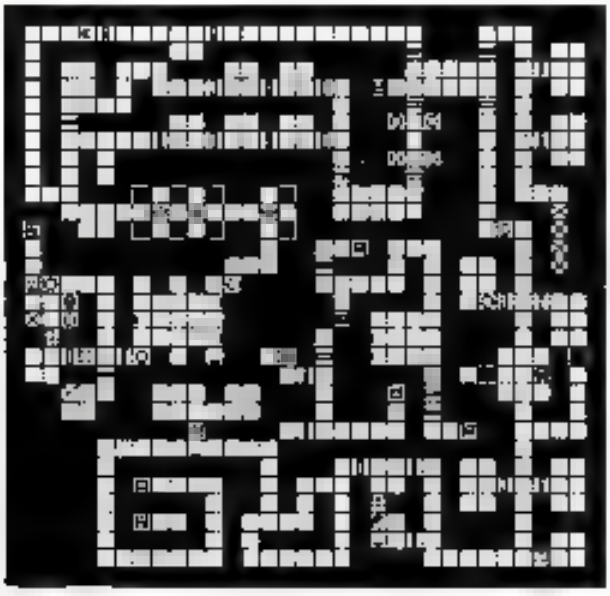
LIVELLO

Se siete arrivati fino a qui, riuscirete sicuramente a passare oltre. Se trovate la 'Plate of Great Beauty' e riuscite a scoprirne un uso che non sia assolutamente ovvio, dateci di sicuro sopra e fatevi un ripasso, siete pregati di scrivere a redazione.



LIVELLO 8

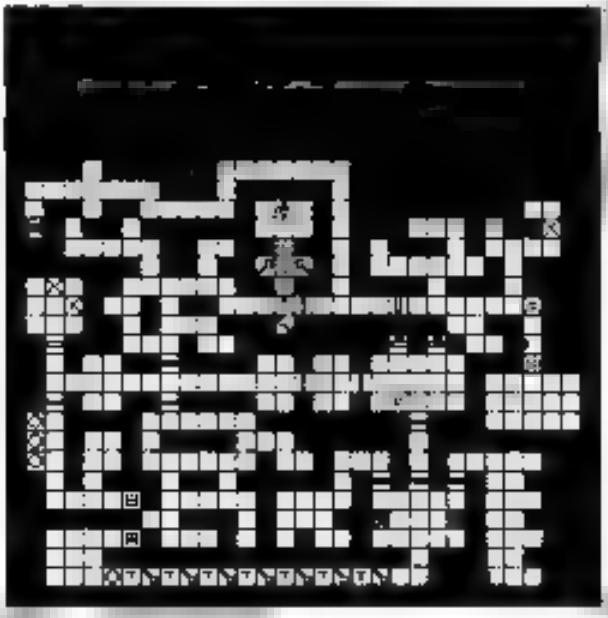
In questo livello vi sono alcune cose che vi hanno lasciato interdetti e perplessi. Per esempio, l'oracolo divinatorio è poco più importante della scoperta del fuoco e non serve a nulla.



LIVELLO 9

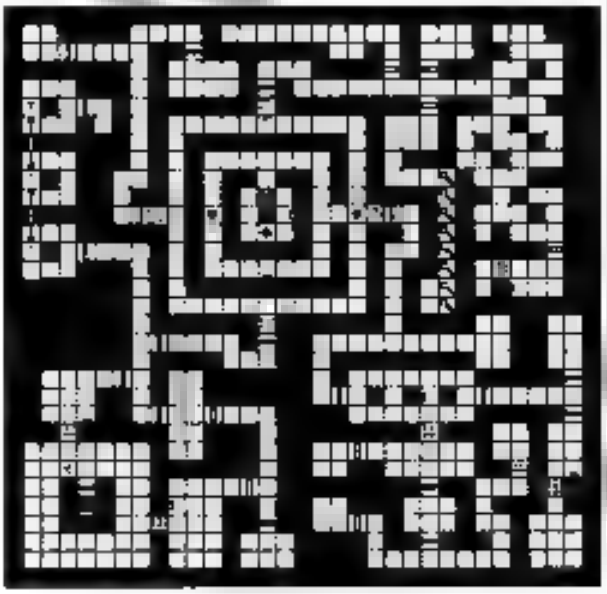
Secondo noi ne meritava un pezzo che evidentemente non è importante visto che abbiamo finito *Exult*.

Questo è uno di quei posti in cui è più facile farsi male da soli se Gwenno resta con noi.



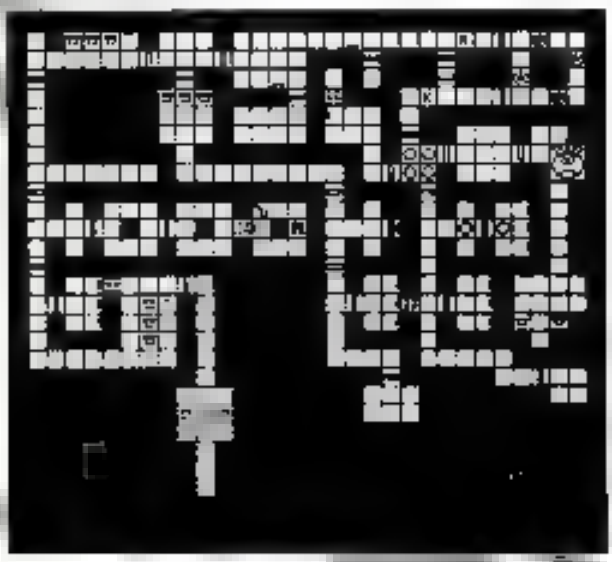
LIVELLO 1

Il livello delle stelle non quelle di Stella Deus, ma di una bassa tecnologia con centrali nucleari in mano a individui [illegible] Tipo dall'alto.



LIVELLO 11

Livello del Beholder. Fate attenzione ai teletrasporti. Se attiverete voi dei possono disorientarvi. Inoltre entrate nell'ordine di idee che quando vi presenterete davanti al Beholder dopo tutto quello che avrete passato e con tutte le armi magiche che avrete racimolato... ven mostri del dungeon siete voi!!!



- leva
- catena
- porta
- parete mobile
- parete finta
- piastra a pressione
- botola
- buco soffitto
- teletrasporto
- toppa chiave
- bottone
- inserimento segretto
- spin
- scala che scende
- scala che sale
- indicazione
- portale
- ragnatela
- capitello
- stella
- Beholder

PER NON PERDERE NESSUN NUMERO DI **KAOS** APPROFITTANDO PURE DI BONUS SUPPLEMENTARI LA SOLUZIONE GIUSTA E'

ABBONARSI!

GLI ABBONATI A **KAOS** RICEVERANNO A CASA PROPRIA LA RIVISTA, LA PAGHERANNO MENO CHE IN EDICOLA E SARANNO SICURI DI NON PERDERE NESSUN NUMERO

GLI ABBONAMENTI A **KAOS** SONO DI TRE TIPI

ANNUALE CON DONO

12 NUMERI PER LIRE 60.000 IN OMAGGIO TRE MAZZI DIVERSI DI CARTE DA GIOCO DELLA SERIE "CITADEL COMBAT CARDS"

ANNUALE SENZA DONO

12 NUMERI PER LIRE 50.000 OVVERO UNO SCONTO PARI AL PREZZO DI DUE NUMERI DELLA RIVISTA

BIENNALE CON DONO

24 NUMERI PER LIRE 90.000 IN OMAGGIO LA SERIE COMPLETA DI SEI MAZZI DIVERSI DI CARTE DA GIOCO DELLA SERIE "CITADEL COMBAT CARDS"

MODALITA' DI ABBONAMENTO:

INVIARE IN BUSTA POSTALE ORDINARIA PER IL PREZZO DEL TIPO DI ABBONAMENTO DESIDERATO A: GRANATA PRESS SRL VIA MARCONI 31, 40122 BOLOGNA RICORDANDOVI DI SPECIFICARE IL VOSTRO NOME, COGNOME E INDIRIZZO

ATTENZIONE!!

OFFERTA E' VALIDA FINO A PRECISA RICHIESTA PROROGATA FINO AL 31 GENNAIO 1992 NON ALTRO VI RICORDIAMO CHE PER RAGIONI AMMINISTRATIVE NON SI ACCETTANO VAGLIA TELEGRAFICI

LEGGENDE DELLE CONTRADE DIMENTICATE

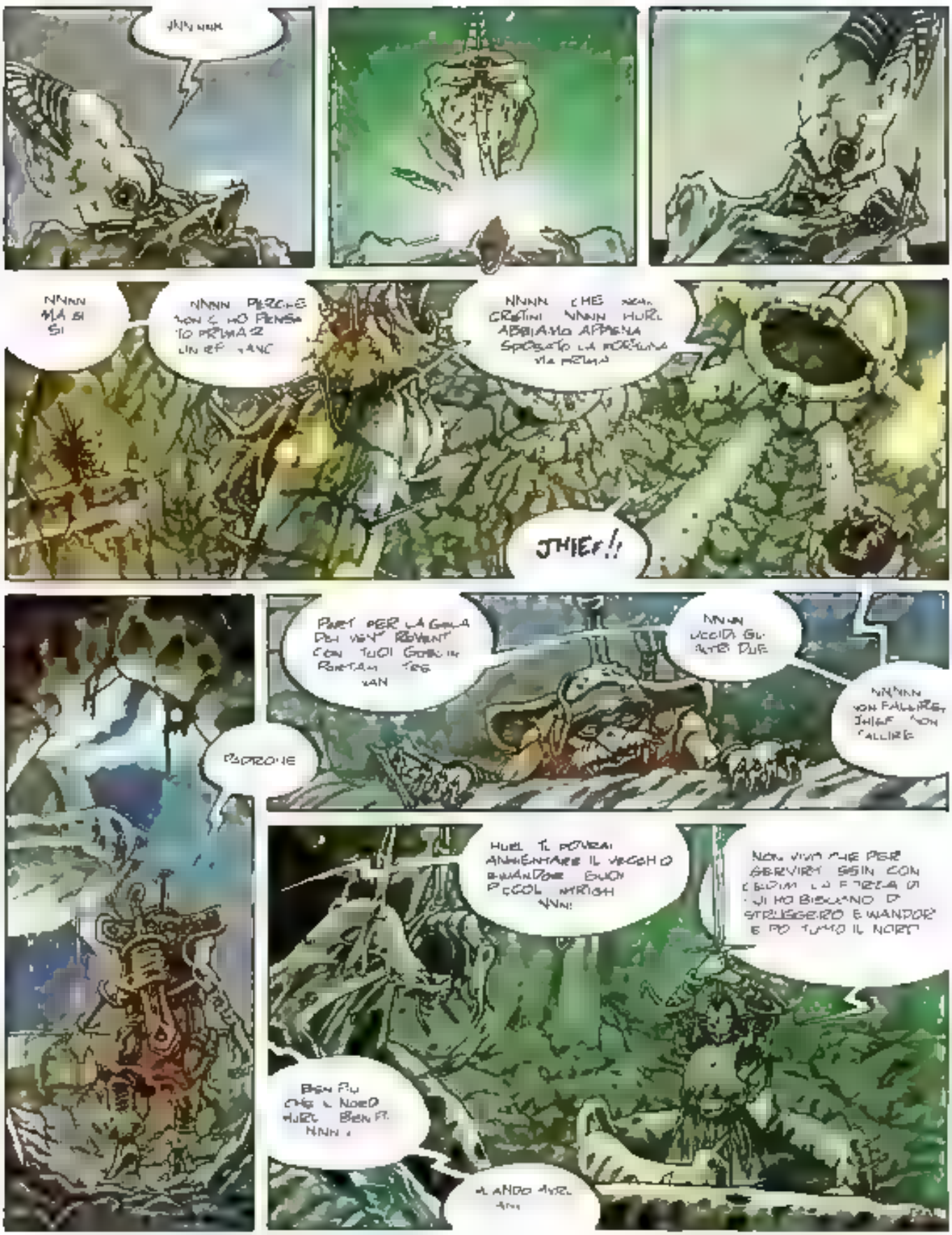
ATTO I°

LA STAGIONE DELLE CENERI

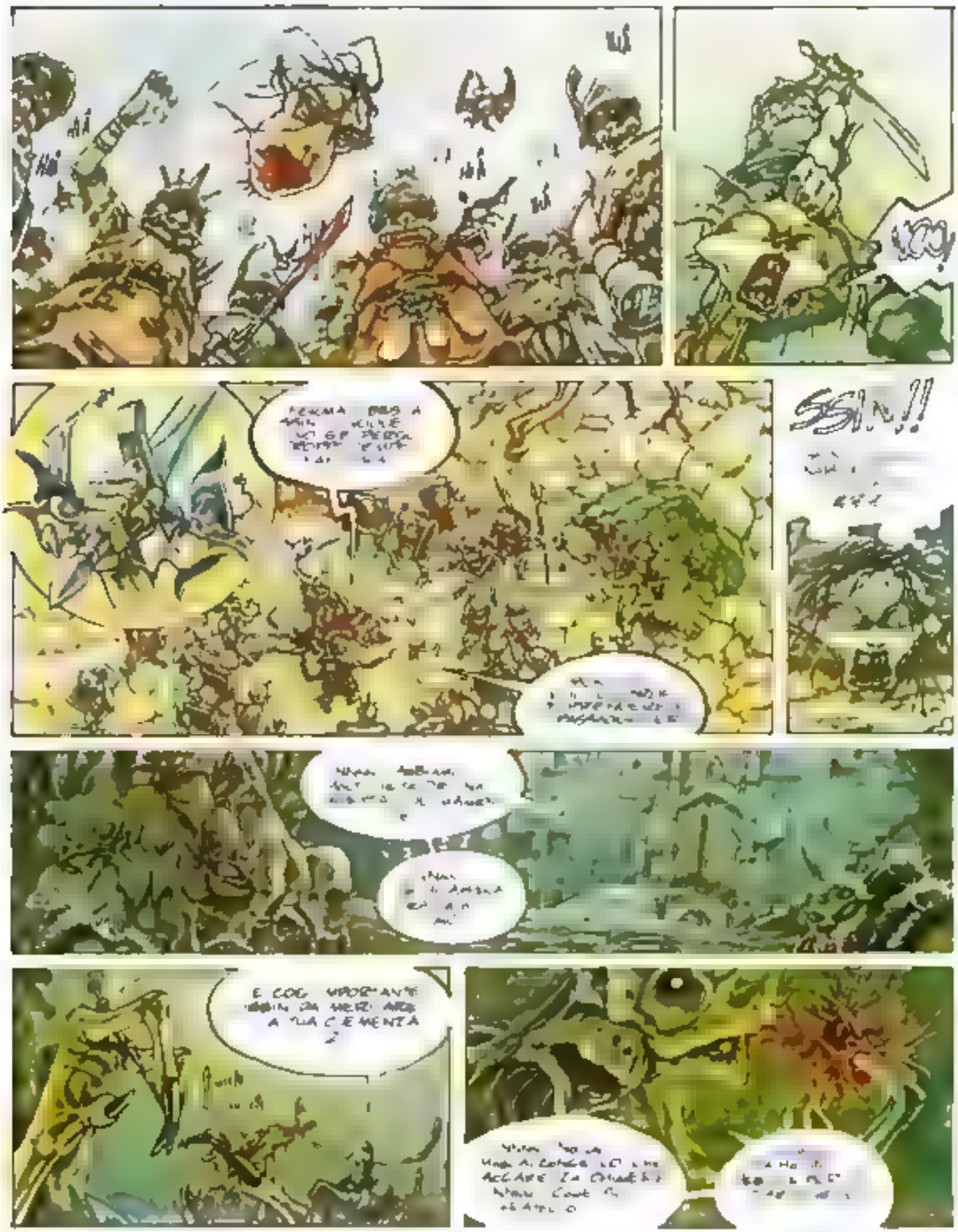
PARTE TERZA

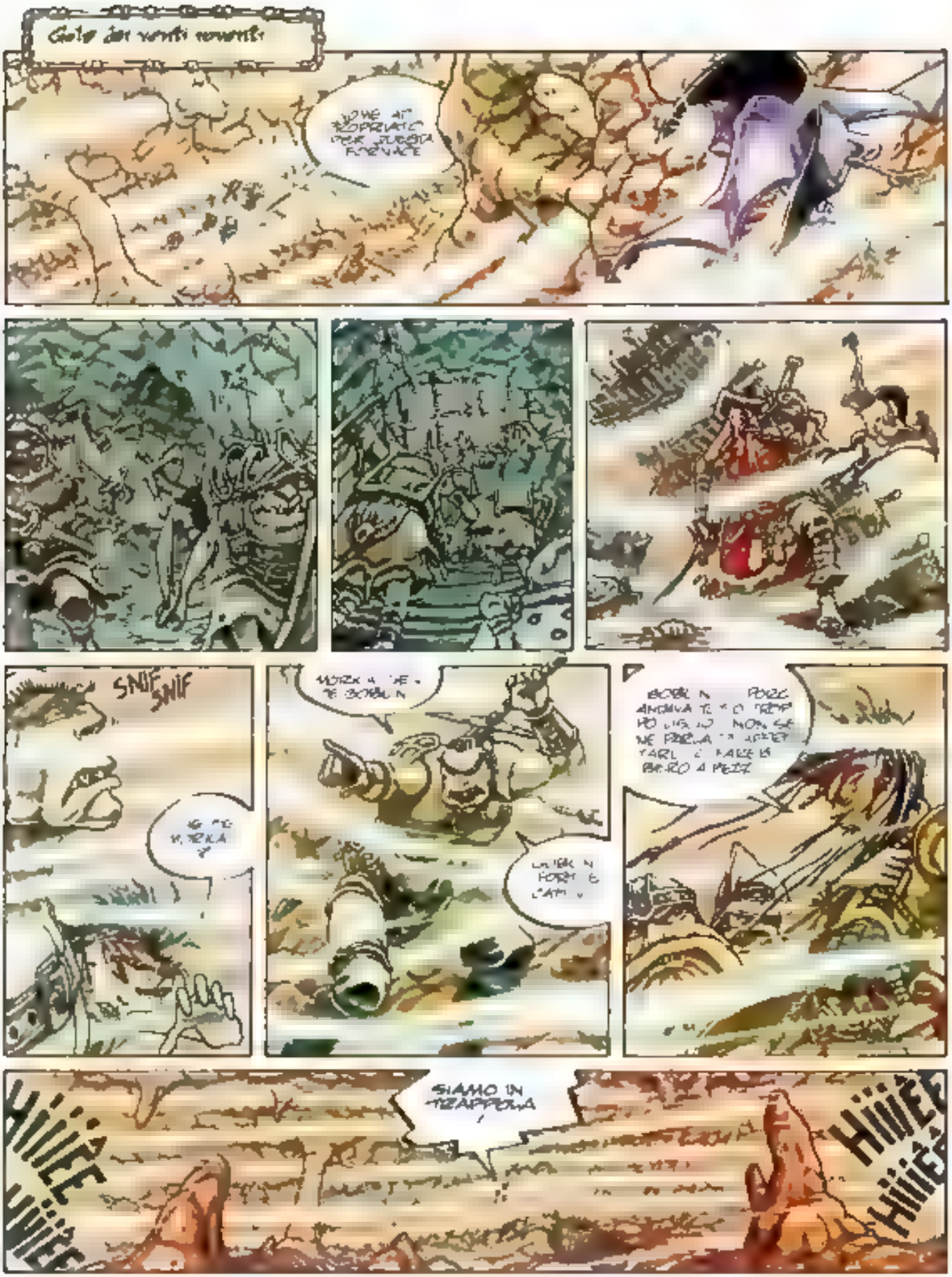
Tre nani sono alla ricerca del designato al trono e a loro si è unito Fafin un avventuriero elfo senza tanti scrupoli in compagnia, così assortita, è ora di seppellire memories disposti a seguirli verso il Grande Nord. Impresa, non facile se si considera l'alone di timore che avvolge quelle contrade...

Ai nostri non fanno che acquistare, da un mercante di schiavi, un Alaci del sud, noti per la loro combattività. Mordai, questo è il suo nome, non è molto sveglio di cervello, la sua lingua è sale che solo una buona dose di fortuna li salva da un diverbio con gli indigeni locali. Sulla strada per Escondor ci si è imbattuti viaggi il sovrintendente. Chi sarà così interessato al loro viaggio?...

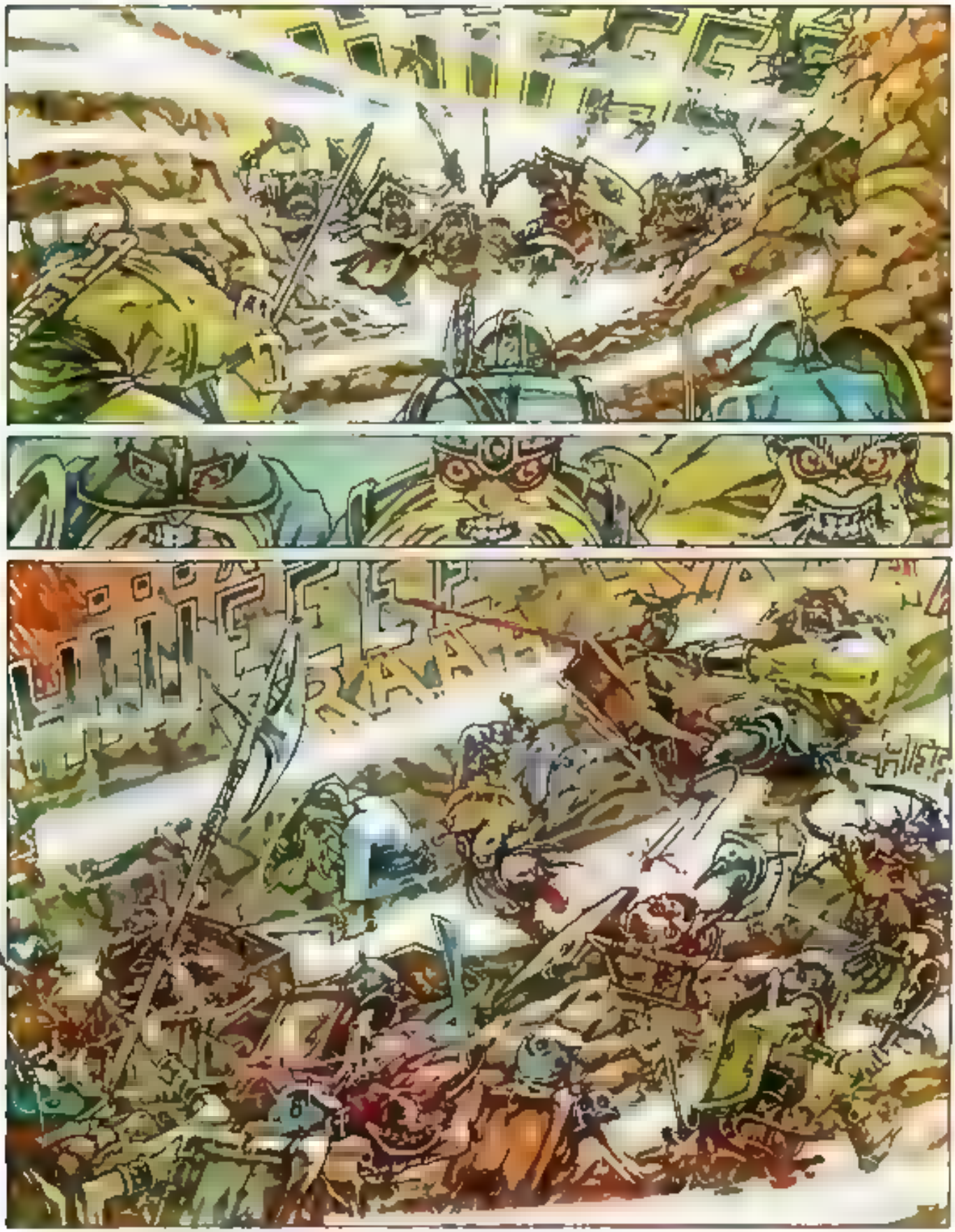

NNN NNN
NNNN MA SI SI
NNNN PERCHÉ NON C HO PENSATO PRIMA Z UN PO VANC
NNNN CHE NON CRETINI NNNN HUEL ABBIAMO APPENA SPOSATO LA FORTUNA VIA PRIMA
JHIEF!!
PADRONE
PORT PER LA GOLA PER VENT ROVENT CON TUOI GOBLIN PORTAM TEG VAN
NNNN UCCIDA GLI ALTRI DUE
NNNNN NON FALLIRE JHIEF NON FALLIRE
HUEL TI POTRAI ANNIENTARE IL VECCHIO BUANDONE BUON PICCOL NYRIGH NNN!
NON VIVO CHE PER SERVIRTI SIGN CON L'ELMO LA FORZA DI JI HO BISOGNO DI STRUGGERO E WANDOR E PO TUTTO IL NORD
BEN PIU CHE L NORD HUEL BEN FI NNN
ALANDO AVEL ANN

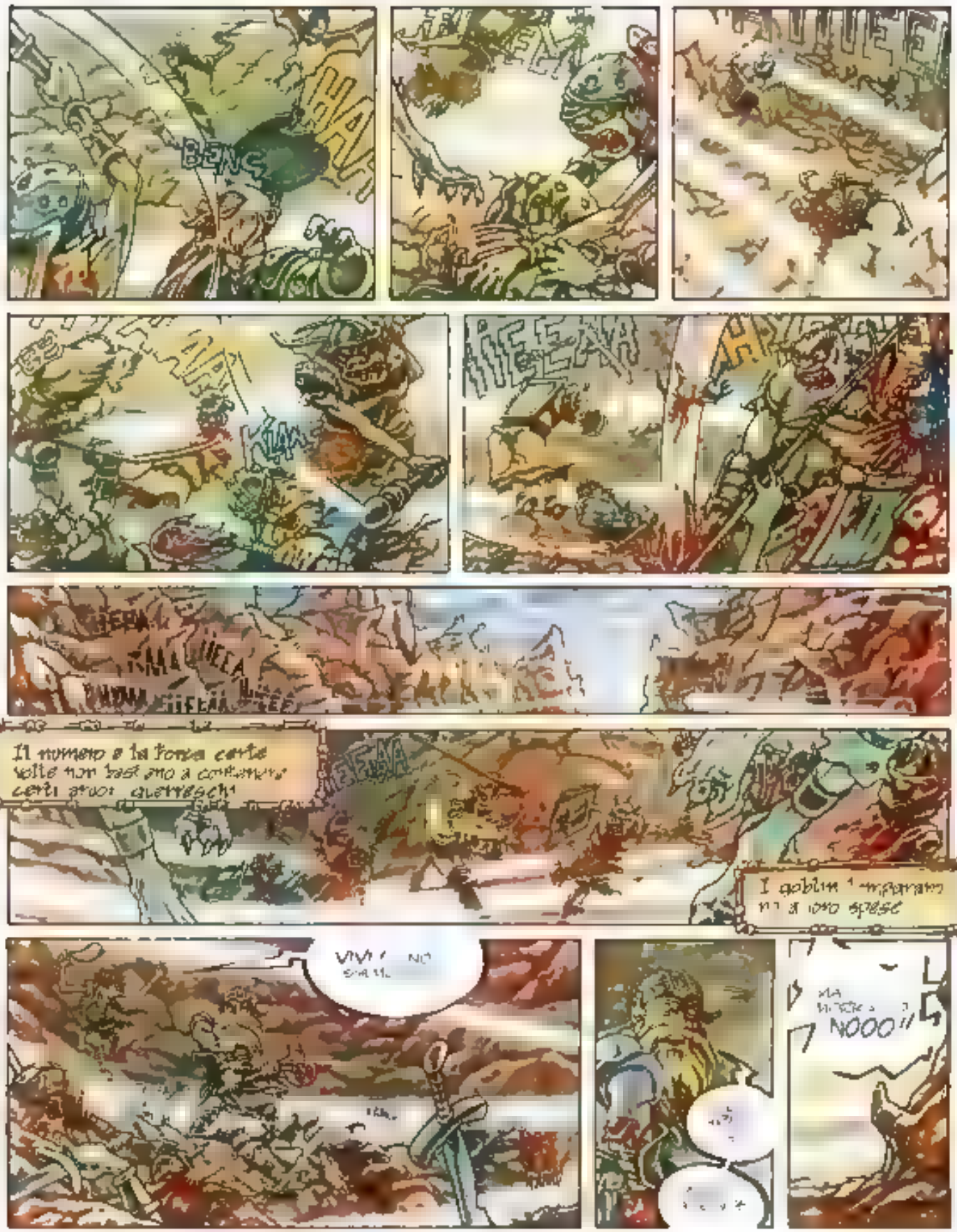
Molto più tardi, nel deserto di Hyrum
DICO CHE È FOLLE PROSEGUIRE MIRLYN
LA SOLA! QUESTO MISERABILE DI FREYN E QUEL NANO DA BAR RACCONTERANNO PRESTO DI LA' PER RECARSI NEL REGNO DI EMANDOR! MIO FRATELLO NON RISCHIEREBBE LA PELLE PER DELLE RAGIONI E
CREDO DI AVERE UN'IDEA SU DOVE SIA DIRETTO IL GOBBO
EH, C'È DEL MOVIMENTO LÌ FUORI!
AAAH
AAAH
!?
STONK
ECCO GOBLYN


SSI..!!
E COSÌ VIGLIACCAMENTE HAI UN'ALTRA VITTIMA ALLA TUA CLEMENZA

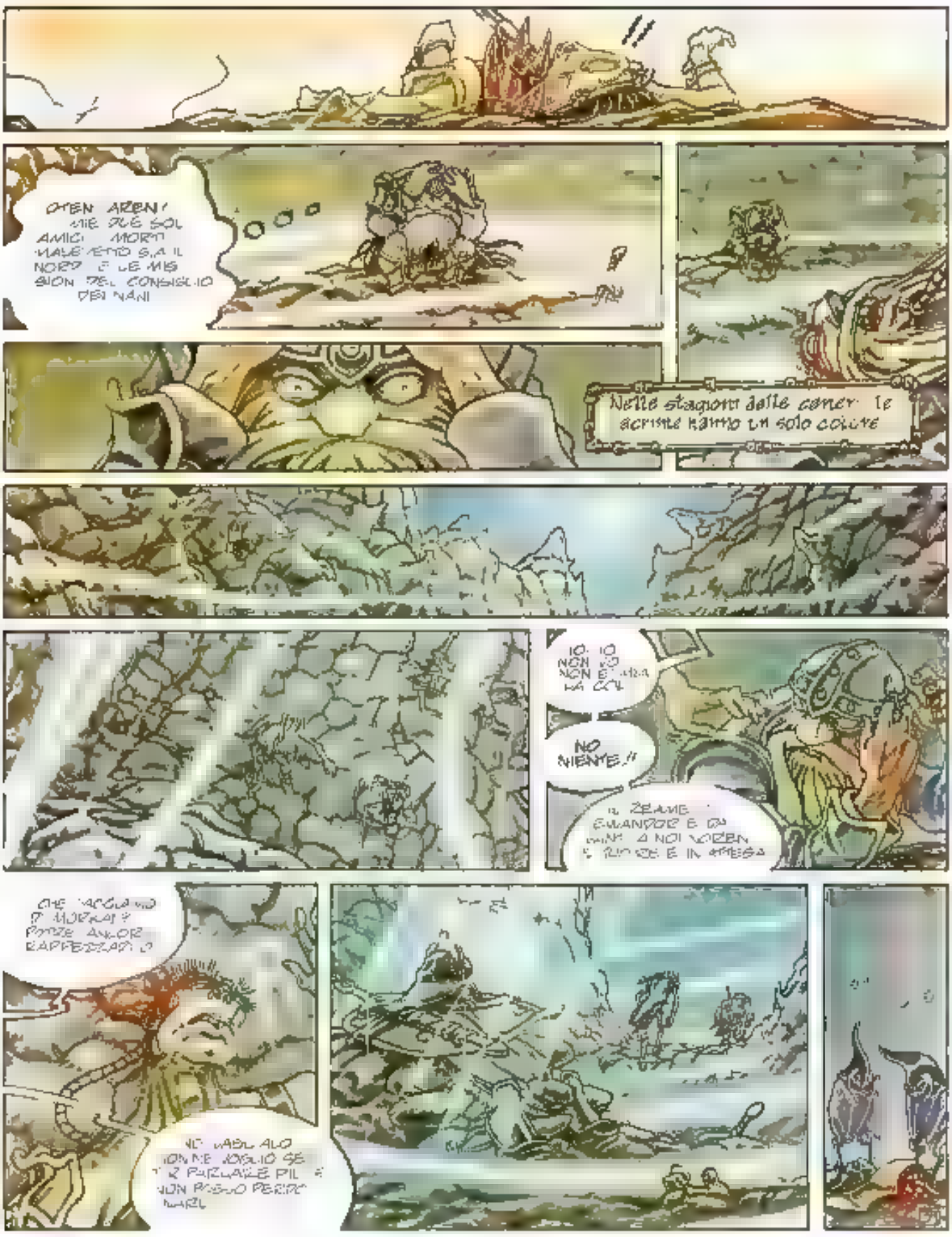

Golfo dei venti ululanti
SNIF SNIF
SIAMO IN TRAPPOLA
HIIIEE
HIIIEE
HIIIEE
HIIIEE

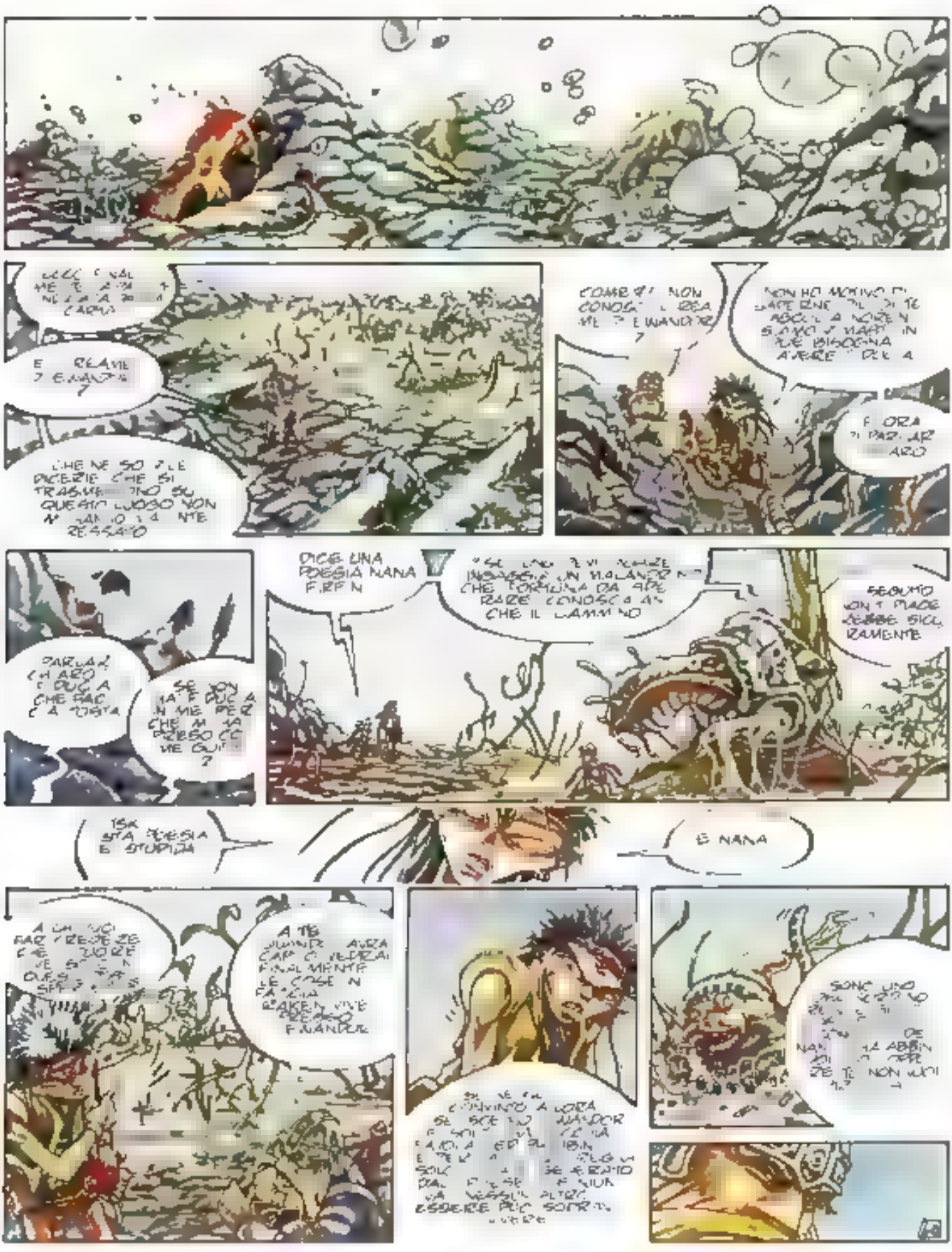
IMPOSSIBILE SFUGGIRE AL COPERTO SOTTO QUESTA EMERGENZA
PER MILLE ELFI CERVELLO CHE QUEL PAGNELLI VIVESSE ANCORA
TLOK
NON SI PUÒ TRATTARE CON QUESTI URUKHAI ?
LA BOCCERMA
CAPISCONO SOLO UN LINGUAGGIO
BEVETE TUTTI UN SORSETTO DI QUESTO
È UN ELISIR DI BRUTALITÀ DE MAGI D IHZ
ATTENZIONE UNA DOSE ECCESSIVA FA VENIRE AL PAZZ
E OR MORKA SE SCOLATO TUTTO
AKEI RINCOGLIONITO, SE CONDANNATO
HIEEE
HIEEE



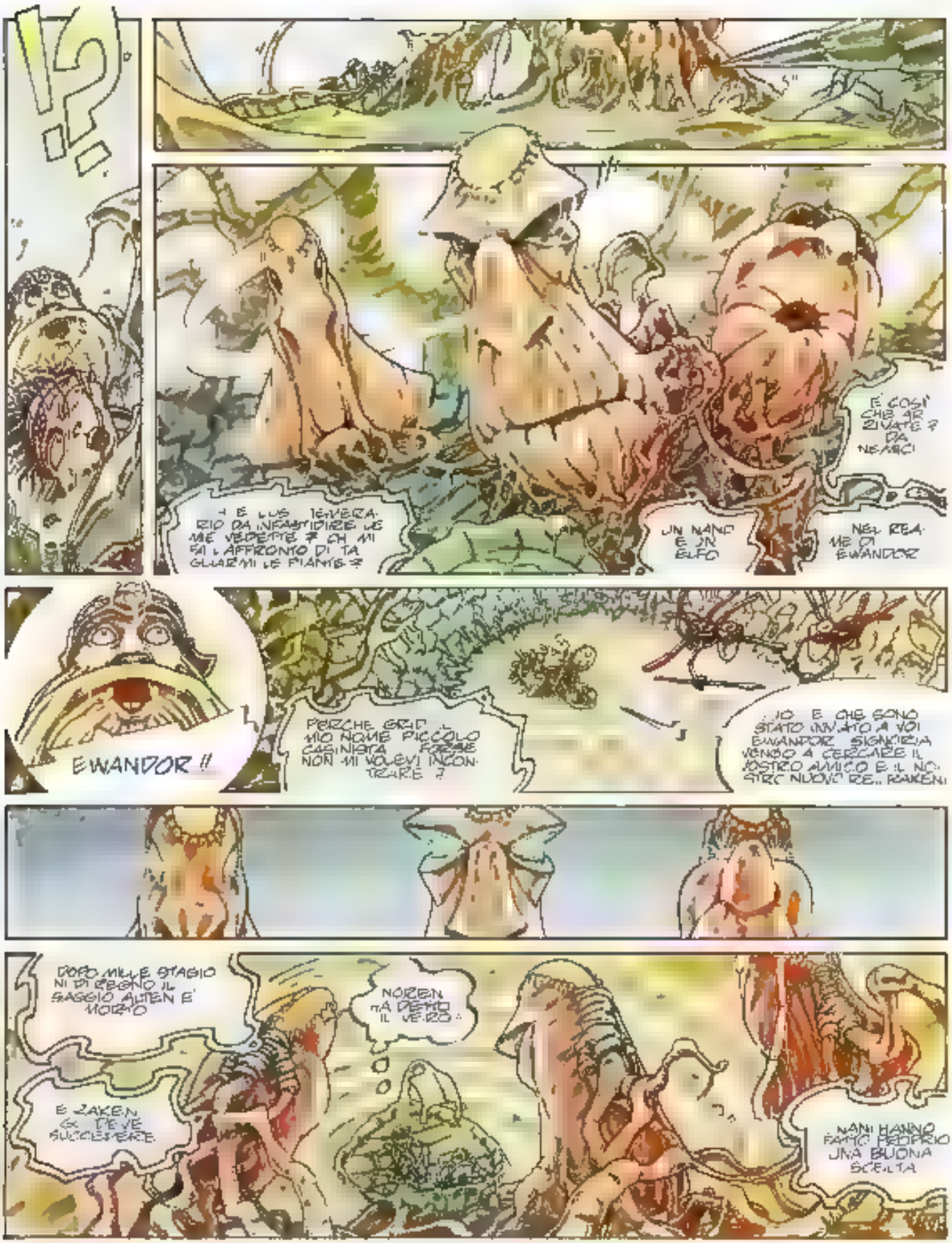

BENG
Il numero e la forza certe volte non bastano a contrastare certi grandi guerrieri
I goblin impararono in fretta le loro spese
VIVI! NO
NOOO!!

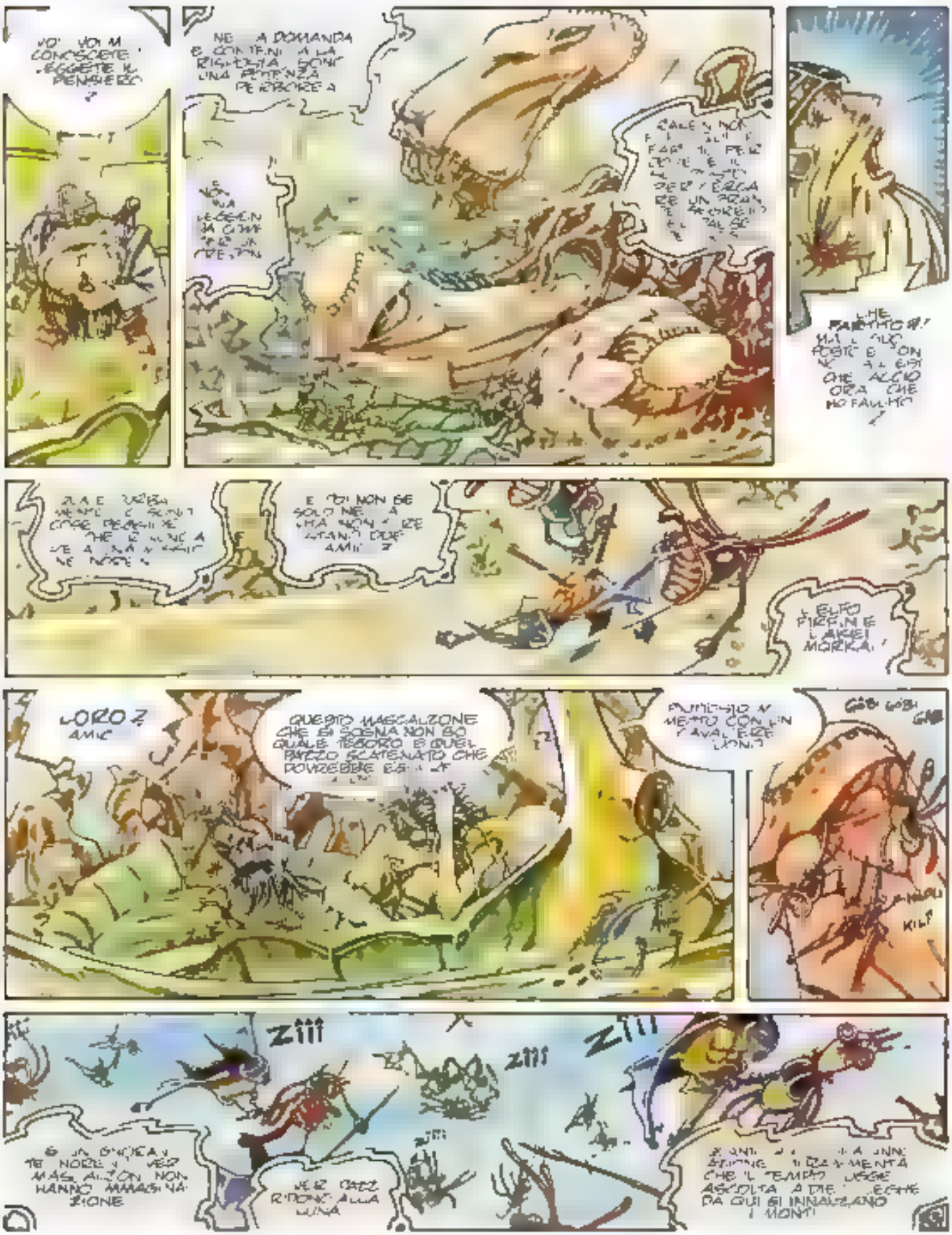
EH...
HUAAA
ASSASSINO
E L'ELISIR!
ATTENTO
ASSASSINO
FERMATI! NON NE HA COLPA
AH DAVVERO?
E ALLORA VIENI AVANTI
SENZA TIMORE CON LE TUE TROVATE LE TUE DROGHE SCIAGURATE E LA TUA SUPERBIA CINICA
NO NON LA UCCIDERETE
SILENZIO
HAAA

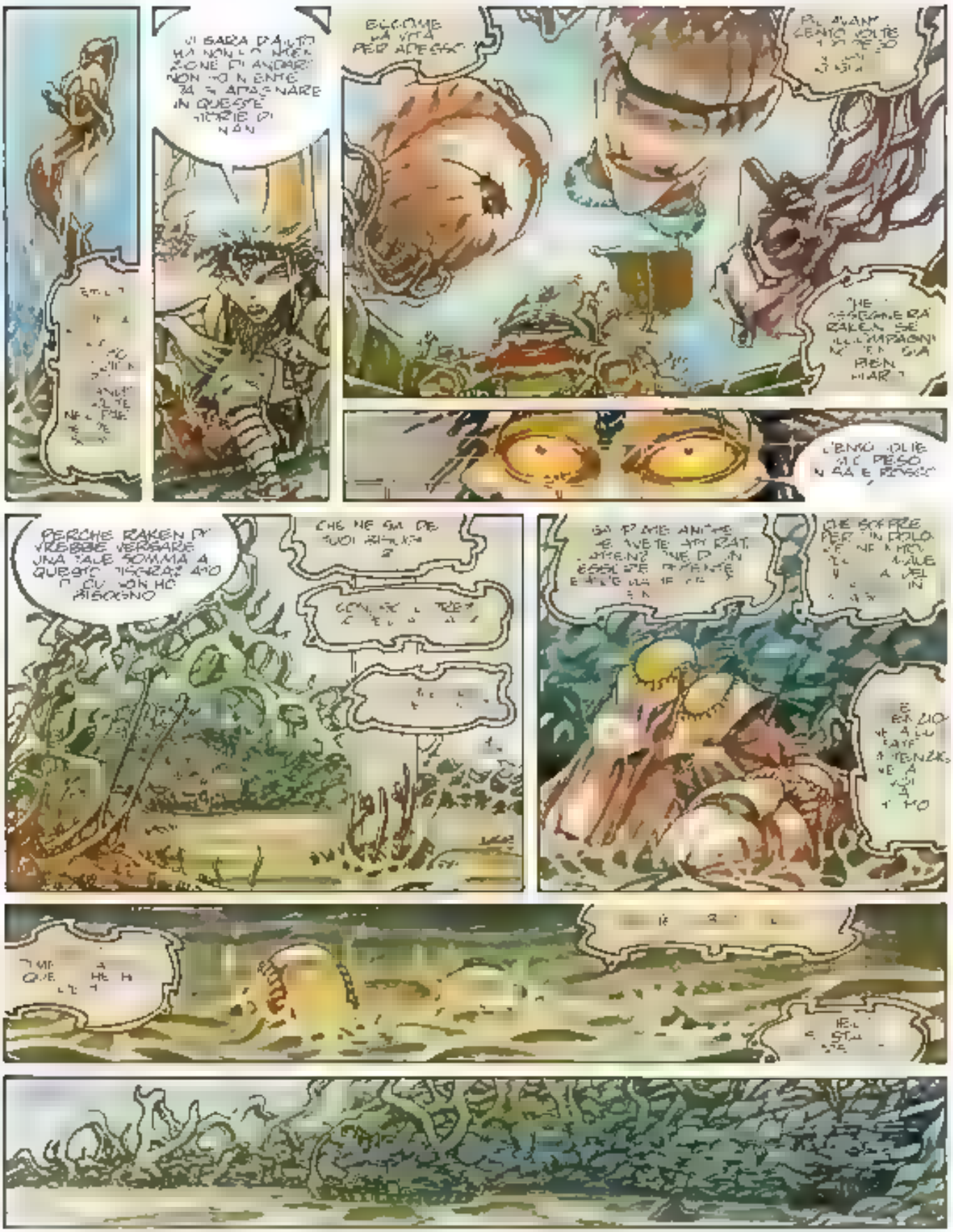

OTEN ARBN!
MIE DUE SOL AMICI MORTI MALEDETTO SIA IL NORD E LE MISSION DEL CONSIGLIO DEI NANI
Nelle stagioni delle cener le acrime kanno un solo colore
IO, IO NON VO NON E' MIA KA CA
NO NIENTE!!
IL ZELANE E QUANDO E DI MIA A NOI VOLEN E TUO DE E IN ATTESA
CHE VACCHIO D MORKAI? PORTE ANCOR RAPPRESAGLIA?
NE VADE ALO ION ME JOGLIO SE R PARLARLE PIL E JON POSSO PERIR MARL

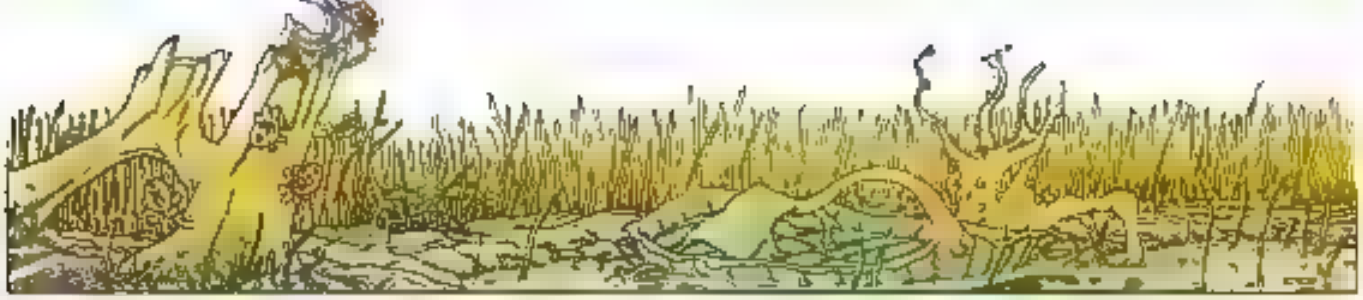

E REALMENTE FINANZIATA?
CHE NE SO DELLE DICERIE CHE SI TRASMETTONO SU QUESTO LUOGO NON MI INTERESSANO
COME?! NON CONOSCI LA REALTÀ FINANZIARIA?
NON HO MOTIVO DI DARTI RETTA, SEI TU A VOLERMI AIUTARE, SIAMO NEI GUAI E HAI BISOGNO DI AVERE FIDUCIA
E ORA MI PARLI DI DENARO
PARLARE CON UNO CHE DUBITA CHE FACCIA COSTA
SE NON HAI FIDUCIA IN ME PER CHE MOTIVO SEI VENUTO QUI?
DICE UNA POESIA NANA FREDDA
"SE UNO DEVE INDOVINARE UN INDOVINELLO NON CHE FORTUNA DA APE RARE CONOSCE AN CHE IL DIAMANTE
SECONDO ME NON È MOLTO SCIENTIFICAMENTE
ISA STA POESIA È STUPIDA
È NANA
A UNO CHE FA DOMANDE CHE NON SONO NEANCHE SUE NON DOVREBBE ESSERE TROPPO ESIGENTE
A TE SEMBRERÀ AVERE CAPITO VELOCEMENTE LE COSE IN CASA QUAKEEN VIVE PROPRIO FINANZIARIE
SE VENGO CONVINTO A LORO SI SCENDONO DIVENTERÒ FINANZIATORE E NON VI LASCIA FARLO IBN E TE A SOLO SOLO SE VERRÀ DAL PRESTE FINANZIARIA VEDREMO ALTRO ESSERE PIÙ SOTTILE
SONO UNO CHE NON HA ABBIAMO PIÙ DI TE NON VUOI

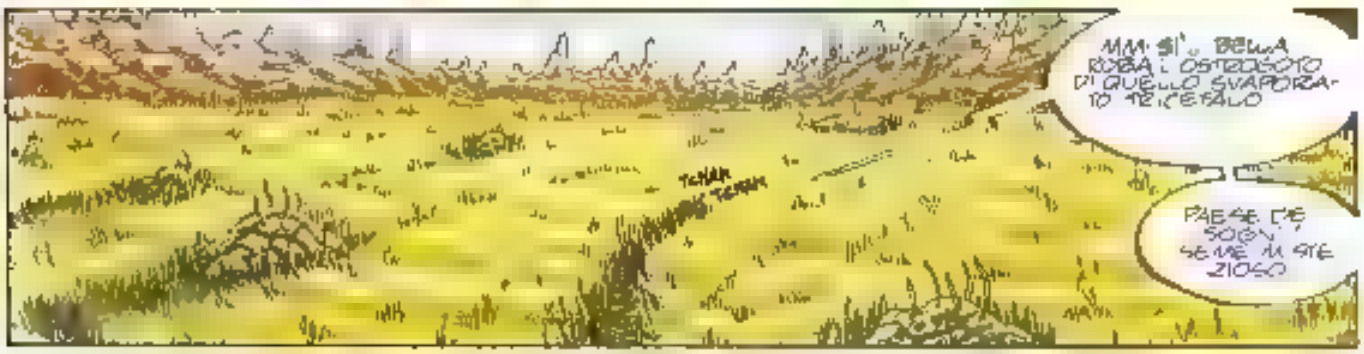
ZIM
GAB
GAB
UHK
ESPLORIAMO QUESTA ISOLOTTO
TSK
CHE POSTI CURIOSI IL TUO RE HA DI GUSTI BEN STRANI
CHIONGO?
FREGATENE DI SUOI GUSTI NON LI PAGO PER QUESTO
!
STAI ATTENTO CON LE PACCHE E LEGGI MOLTO ATTENTO
AHHH
CHE COSA SUCCEDE ?
HELEEEE
PER IL PIF FERO DEL GRANDE NANO
E' LA FINE


!?!
E' LUI... IL VERO ERIO DA INFAMITIDIRE VE ME VEDETTE ? OH MI FAI L'AFFRONTO DI TA GLIARMI LE PIANTE ?
E' COSI' CHE AR ZIVATE ? DA NEARCI
UN NANO E UN ELFO
NEL REA ME DI EWANDOR
EWANDOR !!
PERCHE' GRID MIO NOME PICCOLO CASINISTA FORSE NON MI VOLEVI INCON TRARE ?
...IO E CHE SONO STATO INVIATO A VOI EWANDOR SIGNORIA VENGO A CERCARE IL NOSTRO AMICO E IL NO STRO NUOVO RE.. RAKEN!
DOPO MILLE STAGIO NI DI REGNO IL SAGGIO ALTEN E' MORTO
NOREEN HA DETTO IL VERO..
E ZAKEN CHE DEVE SUCCEDERE
NANI HANNO FATTO PROPRIO UNA BUONA SCELTA

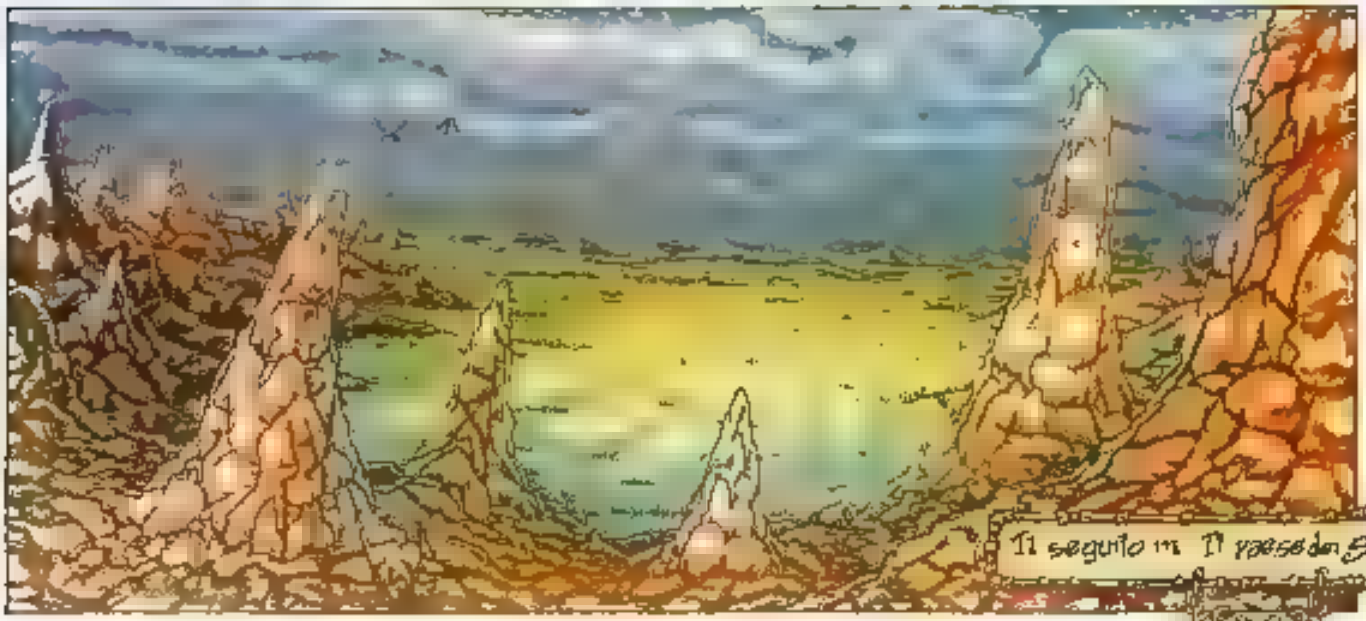

VOI VOI M CONOSCETE LEGGETE IL PENSIERO
NE A DOMANDA E CONTENTI A LA RISPOSTA SONO UNA PENITENZA PERCHÉ E
E UNA VENDETTA CHE DURA DA PRIMA
CALE NON FARE IL PERCHÉ E IL DEL ERCA DI UN PERCHÉ
HE PARLATO!! MA L ALTRO POSTO E SON NE A L ERI CHE ALLO ORA CHE HO PARLATO
E LUI NON SE SOLO NE A HA NON E STANCO DUE AMICI
E LUI FINE E AGGI MORTA!
LORO E AMIC
QUESTO MASCALZONE CHE SI SOGNA NON SO QUALE TESORO E QUEL PAZZO SCATENATO CHE DOVREBBE ES
PUNTIAMO A MENTO CON UN AVALANCHE LONI
GRR GRR GRR
KILL
ZIII
ZIII
ZIII
E UN ONCIA NE NORE VED MAS ALZON NON HANNO MMASSA ZIONE
VEL DARE RITORNO ALLA LUNA
ANTI A A NN AZIONE ALMENTA CHE L TEMPO DEGNE ASCOLTA A DE ECHE DA QUI SI INNALZANO I MONTI






MM SÌ... BELLA ROBA L'OSTROGOTO DI QUELLO SVAPORATO TRICEFALO
TCHAK TCHAK
PAESE DE SOGN SEMPE AI STE ZIOSO

ESSERE CHE SOFFRE PER NON SI SA QUAL MAL!
E RAKEN IL RE DEL TRASLOCO PER MILLE ELF CHE NANO E ?
TCHAK
SE SOLAMEN TE AVESSI AL MIO FIANCO AREN E OTEN
SE LO SAPESSE MI RUN MENTO VOLTE L MIO PE SU IN SA LE !


Il seguito in Il paese dei Sogni

Il Gioco di Ruolo di

DYLAN DOG

Errata corrige

Molte delle modifiche apportate da la prima e la seconda edizione del gioco riguardano principalmente [illegible] stampato in questo errata corrige per apportati alle regole vere e proprie. Queste correzioni sono segnalate nella seconda edizione [illegible] dove diversamente specificato.

Pag. 20: punto 2,1 Vengono calcolate le caratteristiche secondarie del personaggio (Self Control, Punti Energia, Punti Ferita, Sesto Senso, Bellezza).

Pag. 38: Arti marziali: l'abilità è di tipo pratico, e non ha nessuna caratteristica correlata (la differenza di quanto riportato sulla scheda)

Pag. 42-43, Guidare autocarri: Guidare veicoli speciali: nelle spiegazioni delle regole, entrambe le abilità vengono indicate valide per guidare l'IR; in realtà, questo mezzo [illegible] con l'abilità Guidare autocarri, mentre nell'abilità Guidare veicoli [illegible] vengono invece veicoli quali fuoristrada, mezzi delle nevi, mezzi militari [illegible] *per la Seconda Edizione*)

Pag. 50: Stazzigge [illegible] è di tipo pratico, e sulla Destrezza [illegible] la differenza di quanto riportato sulla scheda)

Pag. 94/96: Generiamo un personaggio [illegible] l'intero esempio di generazione di personaggio è errato: riportiamo in questa errata l'intero esempio di generazione.

GENERIAMO UN PERSONAGGIO

Per illustrare con maggior chiarezza le regole fin qui esposte, proviamo a generare un personaggio adatto al gioco di ruolo di Dylan Dog, seguendo passo passo le procedure. Questo personaggio, di nome Tom Sullivan, servirà anche negli esempi di gioco, per illustrare le altre regole [illegible] caratteristiche primarie. Il giocatore lancia i dadi necessari, e ottiene 14 per la Forza, 11 per la Destrezza, e 6 per la Costituzione (un risultato decisamente basso); quindi prosegue a lanciare dadi per determinare l'Intelligenza, ottiene 11 a cui somma 2 per un totale di 13; infine ottiene 13 per l'Empatia. Il dado a venti facce determina [illegible] un buon punteggio.

Se avesse ottenuto 20 il personaggio avrebbe potuto avere un potere paranormale. Il giocatore avrebbe dovuto tirare anche una tabella 2 per determinarne il tipo. Riportati questi dati sulla scheda del personaggio, vengono confrontati sulla tabella 1 per determinare il bonus di ciascuna caratteristica facendo andrà scritto a fianco della Costituzione, all'Intelligenza, Empatia e Energia.

Adesso vengono calcolate le caratteristiche secondarie di Tom Sullivan: per determinare la Bellezza il giocatore [illegible] viene sommato il bonus dell'Empatia (1), per un totale di 16; quindi determina il Sesto senso, sommando l'Intelligenza e l'Energia, e dividendo il risultato per 2: (13+14)/2=13, ed è questo il Sesto senso di Sullivan. Il Self control di Tom Sullivan è 11, ossia 10 più il bonus dell'Energia; l'autocontrollo di Tom è al di sopra della media degli altri uomini. Infine vengono calcolati i Punti ferita, che sono il valore di Costituzione moltiplicato 3, 6x3=18 punti. Ferita Sullivan è estremamente vulnerabile ai danni fisici, e perciò farà bene a stare lontano dai combattimenti. In seguito, usando le regole descritte nel cap. IV, il giocatore sarà in grado di calcolare quanti Punti Ferita e Self Control recupera il personaggio [illegible] giorno qualora venisse ferito.

Sull'altre queste caratteristiche, il giocatore lancia dadi per determinare il Grado scolastico e l'Età; coi dadi Sullivan ha molta fortuna e ottiene 10, a cui va aggiunto il bonus dell'Intelligenza, per un totale di [illegible] è quasi il massimo, e rappresenta l'invidiabile grado di laureato. Si lanciano ancora i dadi per stabilire l'Età di Sullivan, e si ottiene 4 a cui si somma 8 (valore fisso) e il grado scolastico, ossia 22, per un totale di 30 [illegible].

Eseguita questa fase, il giocatore spesa di usare i punti riportati sulla tabella 3 per incrementare le abilità scolastiche. Dato che ha il grado scolastico pari a 11, dovrà anche stabilire quale tipo di studi ha intrapreso tra gli umanistici, tecnico/scientifici e gli artistici, e avrà a disposizione 39 punti, ossia 3, che è il valore di Intelligenza moltiplicato 3; inoltre ciascuna abilità elencata nella tabella 6Be non potrà essere incrementata oltre il valore di [illegible] Il giocatore sceglie che Tom Sullivan, da giovane, abbia frequentato scuole di tipo umanistico, e decide di utilizzare i punti a sua disposizione nel seguente modo:

Incrementa Capacità oratorie con la spesa di 4 punti, portando così il valore a 8, con altri 4 punti incrementa Coerre (valore finale 5), letteratura e poesia portano a 15 con la spesa di altri 7 punti; aumenta anche Pronto soccorso con altri 5 punti, e con altri 5 aumenta Ricerca. Quindi incrementa Storia con 7 punti, e con altri 2 Usare computer. Con i rimanenti 5 punti incrementa di lingua inglese a 14. Alla fine i valori delle abilità del personaggio saranno i seguenti: Arrampicare 1, Antropologia 2, Archeologia 1, Biologia 2, Botanica 2, Capacità oratorie 8 (4+4), Contabilità 1, Correre 5 (1+4), Fisica 1, Geografia 5, Letteratura e poesia 15(8+7), Lingua greca 5, Lingua latina 5, Lingua inglese 14 (9+5), Lingua moderna (francese, come scelto dal giocatore) 6, Matematica 4, Musica 1, Pronto soccorso 6 (1+5), Religioni antiche 3, Ricerca 12 (7+5), Saltare 1, Storia 13 (6+7), Storia dell'arte 3, Usare computer 6 (4+[illegible]

modificato dai bonus delle caratteristiche e che andrà fatto prima della scelta della professione.

Terminata la fase scolastica, il personaggio deve scegliere la professione intrapresa dal suo alter ego. Sceglie di essere un professore diventato in tarda età [illegible] punto che ha a disposizione sono uguali all'intelligenza per due e all'età [illegible]. Assegnati questi punti, la abilità impostate Sullivan incrementa Storia [illegible] spesa di 4 punti, Letteratura portata a [illegible] punto, Latino a 5 punti e Lingua inglese a [illegible] punti. Soddisfatto anche a questa fase di gioco, Sullivan ha spesi [illegible] punti e gliene restano ancora 97 da usare [illegible].

Avanza tanto numero Occultismo a 12, Satanismo a 8 e Spiritismo a 8. Quando sceglie di avere un parente e portarne [illegible] abilità Cospirare [illegible] fa [illegible] con Nascondere, spendendo altri 6 punti: quindi incrementa [illegible] sare pistola a 0, Riparazione elettriche a 5, Riparazione meccaniche a 5, Scassinare a 7. Gli ultimi 30 punti che gli restano vengono [illegible] incrementare [illegible] Arrampicare a [illegible] 6, Nascondersi a [illegible] 8, Sare arma automatiche a [illegible]. A termine di questa fase le abilità di Sullivan sono le seguenti: Antropologia 2, Archeologia [illegible], Arrampicare [illegible], Artiglieria [illegible], Balistica [illegible], Capacità di [illegible] 8, Charme [illegible], Contrattare [illegible] 5, Cultura [illegible], Disciplina [illegible], Elettronica [illegible], Fisica [illegible], Fotografia [illegible], Furtività [illegible], Guidare auto [illegible], Informatica [illegible], Lingua antica greco 5, Lingua antica [illegible], Lingua inglese [illegible], Lingua francese 6, Linguistica [illegible], Matematica 4, Medicina [illegible], Nascondersi 9, Nuotare [illegible], Occultismo 12, Pilotare [illegible], Pilotare elicotteri [illegible], Primo soccorso [illegible], Psicologia [illegible], Ricerca [illegible], Riparazioni elettriche 5, Riparazioni meccaniche 5, Saltare [illegible], Sopravvivenza [illegible], Spiritismo 8, Storia [illegible], Storia dell'arte [illegible], Valutare [illegible], Vista [illegible].

Sullivan non ha risparmiato [illegible]

Pag. 76 [illegible] **ripetuto nel paragrafo è errato**, in quanto resta valida la regola che lo studio e l'allenamento possono essere usati solo per incrementare abilità con un valore minimo di 6.

Pag. 78: Sequenza di combattimento: punti 2 e 3 sono invertiti: prima si dichiarano le azioni, poi si lancia il dado per determinare l'iniziativa.

Pag. 99: Tabella riassuntiva degli incantesimi = sono stati [illegible] normali e i valori degli incantesimi viene qui riportata la nuova tabella.

Incantesimo	PM	Perdita SC	Aap.
ALCHIMIA			
Trasmut. dei metalli	8+	1	16+
Produzione filtri e pozioni	Var	Var	18+
Creare strumenti	20+	1d6	18+
ARTI DIVINATORIE			
Interpretazione sogni	6	0	16+
Lettura mente	4	1	14+
Chiaroveggenza	6	1d6	18+
Lettura della mente in distanza	6, +1 al minuto	1d3	20
CABALA			
Lettura Golem	18+	1d6	18+
MAGIA NATURALE			
Controllo degli elementi	8+, +8 per minuto	1d3, +1 per minuto	16+
Assumere aspetti	1d8+4, +1 ogni 6 rnd	1d3, +1 ogni 6 rnd	16+
Creare forme	18+	1d8+8	18+
Famiglia dei vegetali	8+	1d3, +1 ogni 3 rnd	18+
Controllo degli animali	1d8+4, +1 ogni 3 rnd.	1d3, +1 ogni 3 rnd.	20
NECROMANZIA			
Pallore	8, +1 per round/min	1d3	8+
Controllattura	8 + 1d	1d6+1	8+
Pallore a morte	18	1d6+6	18+
Animare morti	1d	1d6+3	18+
Comunicare morti animati	8, +8 per minuto	1 per minuto	18+
Controllo mentale	1d6+4, +1 per rnd.	1d3, +1 per rnd.	12+
Trasferimento psichico	1d, 1d +20	8d6+8	18+
Distruggere famiglie vitali	18+	1d3	20

Incantesimo	PM	Perdita SC	Aap.
POTERI PARANORMALI			
Lettura del pensiero	8+	1d3+	-
Trasferimento del pensiero	uguali 20 chilometri	1d6	
Levitazione	10	1d6	
Proiezione astrale	Var	1d6+8	-
Telecinesi	10	1d6	-
Distribuire propri livelli magici	1 al giorno	0	-
Visione oggetti	Var	1d6	
Memoria totale	+8	1d6	-
Premonizione	Var	1d6	
Precognizione	8	Var	-
SATANISMO			
Bruciare comp. chimici	4	1	8+
Bruciare sost. chimiche	8	2	7+
Porta diabolica	10	1d6+8	7+
Rinnovo demoni	18+/8/8+	1d6/1d6	8+
Controllare demoni	Var	1d6	18+
Promessa diabolica	4, +1 per punto	1d6+8	18+
Maledizione diabolica	18, +8 al giorno	1d6, +1 al giorno	18+
Rinnovo	18+/18+	1d6+6/1d6	16+
Scioglieri patto diabolico	18	1d6	18+
Porta infernale	18/88	1d6+8/1d6	16+
Possessione diabolica	18/88	1d6+8/1d6	20
SPIRITISMO			
Radio spiritica	6+/18+	1d6/1	6+
Barriere invisibili	8+/18+	1d6/1	8+
Trance medianica	16+/20+	1d6+1/1	14+
Distribuzione degli spiriti	4, +1 per ogni 10 mq	1d6+1	18+

In particolare

- l'incantesimo **Controllattura**, della Necromanzia, costa 1d6+1 di perdita SC (*questo vale anche per la Seconda Edizione*)
- l'incantesimo **Controllo mentale** della Necromanzia costa d6+4 +1 per round di PE
- la **Lettura del pensiero** dei Poteri paranormali, costa 1d3+1 di SC
- l'incantesimo Possessione diabolica del Satanismo costa 1d6+2, 1d3 di Self Control

DAS Production

LA MONTAGNA DEL TESCHIO

di Simone Bertuccelli

UBRICHE

punti metallici; naturalmente abbiamo lasciato lo spazio per il fiume di lava e per la grotta. Poi siamo passati alla realizzazione del teschio che è stato modellato in creta da Michele e quindi diviso, con delle sottili lamine di metallo, in tre parti: la calotta posteriore e le due metà anteriori abbiamo realizzato il calco in gesso e infine il teschio in cartapesta, che nel montaggio è stato rifinito con stucco da muri.

Con il gesso abbiamo modellato la pianura cospargendola di sabbia, e la zona del cimitero su cui, sempre con la sabbia, abbiamo costruito i tumuli.

Per i fianchi della montagna abbiamo lavorato la cartapesta con lo stucco e numerosi sassi, scelti per la loro forma.

Finita la base rimanevano da realizzare [illegible] è qui che la fantasia del modellista deve superare la sua perizia tecnica.

L'ingresso del teschio, sul fianco sinistro, è stato realizzato con sassi incollati sulla cartapesta. Le assi del tetto sono di carta e la porta è di silicone, colato in un calco di gesso.

I mattoni rollati sulla carta sono stati usati anche [illegible] che è stato ritoccato con lo stucco.

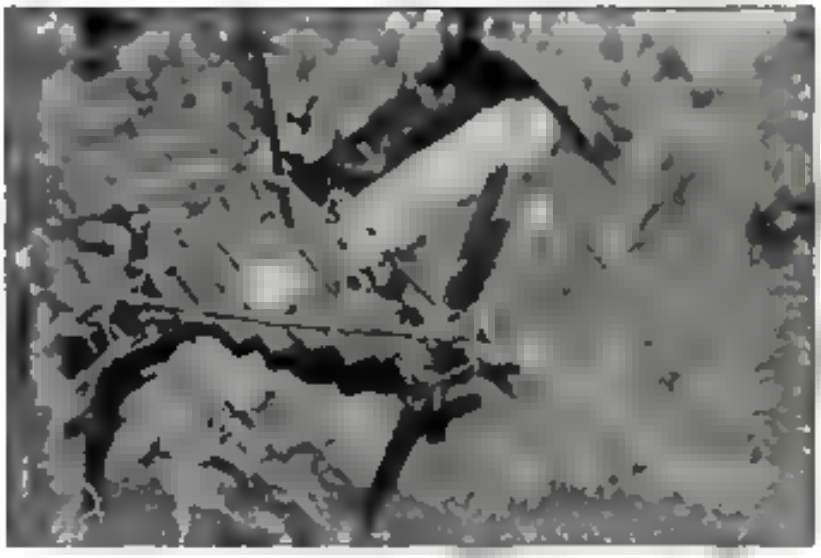
L'albero sulla destra è costituito da un ramoscello secco piantato nel gesso, le fronde di muschio sono [illegible] sono state modellate con lo stucco.

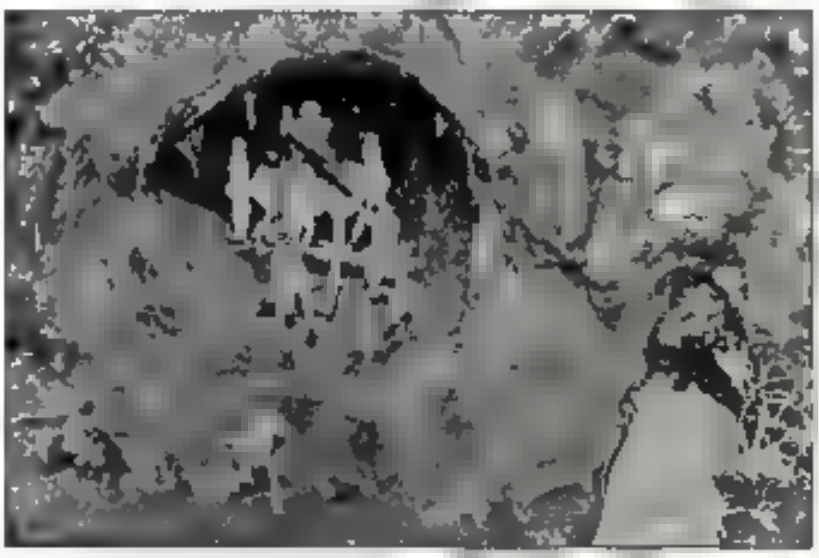
La lava è di silicone, mentre gli schizzi delle bolle scoppiate sono di stagno.

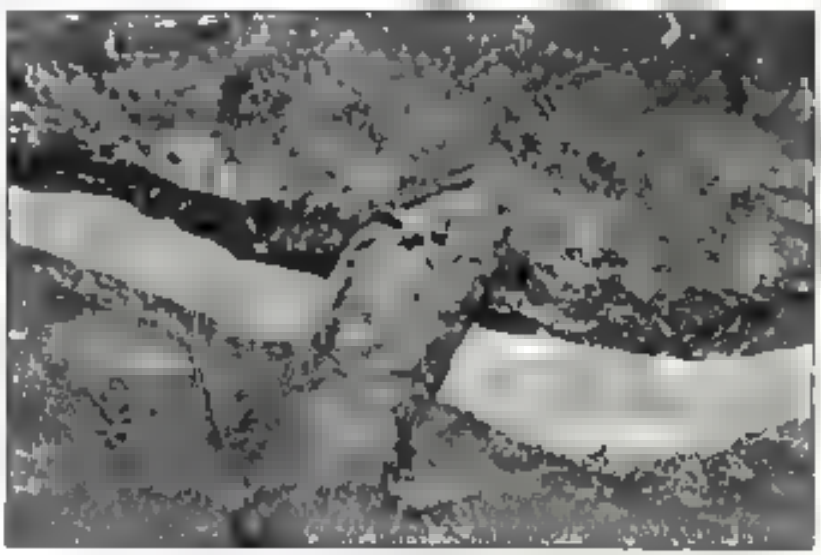
Il fango della strada su cui arranca [illegible] i piedi dei goblin è di stucco, mentre la pozza melmosa di fronte al cimitero è costituita da numerosi strati di vernice trasparente.

Per le lapidi abbiamo usato delle piastrelle, mentre le croci sono dei rametti legati con il filo di ferro.

La torretta sulla sinistra è stata realizzata a parte, utilizzando dei rametti legati [illegible] il filo di ferro [illegible] pennello inzuppato nella colla, ma l'elenco dei materiali potrebbe continuare e includerebbe la rete di plastica, il piombo, lo spago, la plastilina, la colla, la vernice, la paglia e molti altri. Di più non vi rivelo, sebbene a questo punto bisognerebbe cominciare a pensare a come dipingere il tutto, ma per questo sarebbe necessario un altro articolo.







Servizio fotografico a cura di SIMONE PERUZZI

RACCONTI DI TAVERNA

Una sera, tanto tempo fa, in una taverna lontana lontana...

STORIE DALL'ELFO NERO

compilate dal menestrello Jacenthus

Quella sera, all'Elfo Nero, l'atmosfera era piuttosto cupa e tesa. I vari avventori, in realtà, non avevano ancora scambiato una parola tra di loro. Perfino Akken, solitamente il più burbero non era ancora riuscito a rimbrottare qualcuno. Wan, invece, non la stava neanche guardando, tanto l'aspettativa...

Akken Eldren, vuoi dirci che cosa non va? Sono ore che non spicchi parola non mangi e non bevi... cosa ti è successo?

Dopo uno sguardo di fuoco all'impertinente garzone, Eldren si alzò e, con [illegible]

«La mia tristezza si deve alla morte di mio cugino Aurunve, spirato alla tenera età di quattrocentosettant'anni. Egli sprezzante del pericolo, capitanava una spedizione avventurosa nelle catacombe di Jotunheim e lì rimarrà per sempre sepolto.

«... altri si gloriano troppo negli scontri contro esseri vili, tutti tendenti alla sufficienza. Dovete infatti sapere che la saggezza si apprende immancabilmente ogni volta che uno di parente di Eldren e gli elfi hanno veramente tanta facilità di [illegible]

«Ebbi, brandendo a questa gloriosa spiegazione, che senza sapere esattamente perché, mi sentii la sua spada contro un terribile mostro, difendendo sua maestà Gadoz cercando di sollevare il morale.

«L'effetto fu, al contrario, deprimente. Eldren [illegible] aprir più dimesso [illegible]

Niente affatto compari. E' morto per colpa di una trappola mortale.

«Una trappola! Ma come!» esclamò Kappo.

«Infernale. Il ladro così diceva, era riuscito a scoprire un trabocchetto, che nascondeva [illegible]. Vista la [illegible] si era divertito a [illegible] non sapeva che a lato di questo vi erano due altre trappole, che l'avrebbero uccisa contro il soffitto e quindi fatto precipitare nella botola centrale che risulta piena [illegible] e fino al mattino il suo corpo [illegible] raggiungere [illegible] lato della pozza [illegible] per scoprire una certa trappola che avrebbe fatto precipitare una pesante grata sulla sua testa, uccidendolo per sempre. Tutte sofferenze inutili».

Akken, da sempre interessato dai meccanismi, rilevò «Peccato per tuo cugino. Ma la trappola era davvero ben congegnata. Mi piacerebbe conoscere [illegible]».

«Ma prego!» sbiascicò Balko «che certa gente non c'ha altro da fare che pensa a costruire trappole per uccidere disabbituar. C'è sempre qualcos'altro da mettere [illegible]».

Le trappole giocano un ruolo di primo piano nel GdR fantasy. Tengono il giocatore all'erta anche in assenza di combattimenti, danno lavoro a ladri e scout e, se ben concepite, possono dar luogo a interessanti situazioni risolvibili con pensate e ingegno.

Purtroppo, spesso, le trappole sono viste più come arma anti-uomo fine a se stessa, [illegible] da [illegible] per [illegible] esempio [illegible] fatto è [illegible] che [illegible] se [illegible] delle trappole [illegible] e quella di costringere a [illegible] e risulta [illegible] più [illegible] se [illegible] una zona non abitata.

Inoltre le trappole, specie se [illegible], risultano particolarmente sgradite ai giocatori che, come Eldren, non ritengono che morire in questo modo sia particolarmente eroico e appagante. Ragion per cui, evitate sempre di piazzare trabocchetti assassini come pure trappole illogiche: es. una stanza vuota con al centro una botola. Chi mai avrebbe dovuto costruirla?

Si cercò sempre, inoltre, di mantenere un certo rapporto tra pericolo e tesoro protetto: difficilmente dietro una trappola sofisticata a guardia di 20 monete d'oro ma sicuramente la troverete a guardia di 2000!

«Penso che una risposta a questo non l'avremo mai». Mi ricordo un altra si[illegible] già combattuta da il mio gruppo e il clan dei Ribelli Rossi, una tribù di una razza ora estinta, adoratori del fuoco. «Il solo corridoio ci separava dal tesoro: una stanza con casse aperte, piene di gioielli, gemme e collane di rara bellezza. Ma la cosa più notevole erano le pareti, ricoperte di diamanti. Il primo dei nostri si avvicinò a entrare ma ne rimase profondamente scottato. Un raggio di luce rossastra si sprigionò da una fessura e riflesso e amplificato da diamanti, lo avvolse e lo fulminò in un attimo. Passato lo sgomento, ci rendemmo conto che nelle nostre condizioni non avremmo potuto portare via nulla da quella stanza dato che eravamo stanchi, feriti e un che la magia era agli sgoccioli. Tale era la crudeltà del destino: il giorno dopo sicuramente i Ribelli si sarebbero riorganizzati e ci avrebbero distrutti. Non ci restava che fare fagotto e [illegible]

«Invece Magnus Reactus estrasse un anello dei desideri e formulò il pensiero che tutte le gemme cadessero a terra. Pochi giorni dopo, eravamo tutti a spassarcela nelle migliori taverne di Kroara, tranne Magnus che, avendo chiesto come ricompensa solo diamanti, se n'era andato lontano per fondare una banca, credo.

Se non dimenticaten, quando create trappole e ostacoli in genere che i giocatori sono spesso distanti di mille miglia, può accadere che la vostra trappola 'perfetta' venga smontata in quattro minuti da [illegible]
E non c'è nulla di peggio di un master frustrato.

«Certo, di trappole si potrebbe parlare fino a notte inoltrata, ma ce n'è una nella quale mi sono imbattuto che merita di essere ricordata» disse Kappa. «All'interno di una stanza, con il mio gruppo, trovammo una serie di punte metalliche e una leva con la scritta **tira leva quante** (qualcuno mostra di interessarsi a Gaidu, affermando che un grande tesoro sarebbe toccato a tutti noi). Prudentemente ci astenemmo meno male Kubel, tale era il nome del coraggioso, ci schernì per la [illegible] codardia. Poco dopo, si udì un solo grande tonfo; ci precipitammo per trovare Kubel il guerriero schiacciato da un enorme cubo di marmo staccatosi dal soffitto. La trappola aveva mantenuto la promessa.

Spesso il bersaglio preferito delle trappole sono i personaggi inventati o studiati per entrambe le cose assieme. Quindi un po' di trappole anti-ladro potrebbero portare una selezione naturale all'interno del vostro gruppo che sopravvive si sperò, quello meno

ramente complesso e della qualità del gioco.

«Splendido, una ragazza con il senso dell'umorismo! Mai avuto l'occasione» rilevò con un sorriso Gadoz. «Brindiamo, la notte è giovane e le trappole sono lontane. Oste, un altro giro» anzi Aiden, che in un [illegible] nell'altro era riuscito a risparmiare la [illegible]

Solo un un angolo. [illegible] osservava, sempre più scuro [illegible]. C'era della saggezza in quelle [illegible] umani, in fondo che vivevano la loro breve vita [illegible]. [illegible] decoro e il coraggio richiedevano di mantenere il fuoco acceso per un giorno.

Concludendo: fate trappole logiche, ma [illegible] superabili e che rappresentino [illegible] quotidiani, ma [illegible] sorprendano sempre. Ogni tanto mettete qualche ostacolo diretto agli stupidi, e andateci [illegible] con la mano.

NUOVI SUGGERIMENTI PER GIOCARE UN RUOLO

(E CONTINUARE A DIVERTIRSI)

di Roberto Sedda

A costo di contraddirmi, devo ammettere che in realtà non è necessario fare tutta la trafila descritta nell'articolo del numero scorso: qualche passo può essere saltato creando personaggi che si ispirino direttamente a libri, film o altro.
Per esempio...

1. Personaggi fantasy
Non è mai una buona idea tentare di interpretare direttamente un personaggio letterario, normalmente ne escono pasticci.
Però i personaggi di libri o film fantasy possono essere presi come modello: Orlando o i cavalieri della Tavola Rotonda, il Cid Campeador e i suoi uomini forniscono ottimi esempi di combattenti, come pure Faramir de *Il Signore degli Anelli*, quasi tutti i guerrieri che compaiono nei libri del *Belgariad*, Brian McDuffy de *Il Re Pescatore*, i Romani del *Ciclo della Legione Perduta* e altri (tutti pubblicati dalla Editrice Nord).
In generale, la situazione è peggiore per le altre classi: ci sono ottimi esempi di ladri nei libri del *Mondo dei Ladri* pubblicati da Fanucci o nelle antologie della Nord, ma per i maghi non c'è molto oltre Gandalf o Mago Merlino, se si escludono i discepoli di Aldur e Torak nel già citato ciclo del *Belgariad*; per i chierici ci sono i preti di Phos tratti ancora dal *Ciclo della Legione Perduta* (le vi assicuro che sono ottimi), ma per i semiumani è un pianto, perché *Il Signore degli Anelli* non è adatto.
Naturalmente, ci sono i romanzi di *Dragonlance* per chi apprezza quel genere di roba, ma allora sono affari vostri.
Il cinema offre talvolta qualche esile spunto: i personaggi di Rutger Hauer (*Giochi di Morte*, *Forza Cieca*, *Blade Runner*) andrebbero tenuti particolarmente d'occhio. Nel fumetto cercate di procurarvi la prima parte de *La Foresta di Tenon*, pubblicata da "Lanciostory", ma ignoratene tranquillamente la seconda.

2. Personaggi non fantasy
Fortunatamente, il numero dei modelli disponibili è limitato solo dalla fantasia. Considerate i seguenti esempi: un guerriero sul genere dei personaggi western di John Wayne, un prete alla Padre Brown, un avventuriero ispirato alla figura di Tony Curtis in *Attenti a Quei Due*, un guerriero o un ladro tipo Magnum P.I.; un gruppo di personaggi come l'equipaggio di *Love Boat*: il dottore è un nano, il capitano un chierico, i due cavalieri degli hobbit, la ragazza una guerriera e l'ufficiale tonto un mago di basso livello; oppure si potrebbe interpretare un ladro cinico come i detective di Bogart.

i personaggi interpretati da Harrison Ford o Sean Connery sono grandi fonti di ispirazione, ma anche film non di avventura offrono dei suggerimenti. In generale, qualunque personaggio di un libro, film o fumetto che vi piaccia e vi faccia pensare può diventare il vostro personaggio per *D&D*. In particolare, tenete d'occhio il mondo dei fumetti: "Lanciostory" o "Skorpio" sono una miniera di 'tipi' da interpretare, e i fumetti dell'editore Bonelli sono classici dell'avventura.

3. Altre fonti di ispirazione

Non necessariamente la vostra fonte di ispirazione deve essere un personaggio immaginario, può essere anche un personaggio reale: per esempio, un uomo politico. Andreotti sarebbe un ottimo mago, Craxi e Formigoni grandi guerrieri, Occhetto un chierico o un nano. Un personaggio col livore di Giuliano Ferrara sarebbe un ottimo chierico caotico, mentre Sgarbi potrebbe ricoprire qualunque ruolo (e come dubitarne?). Renzo Arbore è sicuramente un hobbit. Tra l'altro, qui abbondano esempi femminili: Romina Power è per definizione una fata buona (un'elfa?), mentre Pamela Prati sarebbe una guerriera barbarica di tutto rispetto. Per altri aspetti, Lilli Gruber potrebbe fare la maga, e così via. Una volta capito il trucco, si può andare avanti da soli.

4. Aspetto

Definita la personalità, per fare un personaggio realmente indimenticabile occorre dargli un aspetto realmente indimenticabile: anche qui, un po' di fonti di ispirazione potrebbero tornare utili. La cosa migliore sarebbe inventarvi da soli il vostro aspetto, creando qualche tratto particolare (e tenendo d'occhio il Carisma): per esempio, peso, statura, colore dei capelli, colore degli occhi e così via. Una fonte di caratterizzazione infinita sono gli occhi: miopia, strabismo e cose del genere identificano immediatamente una faccia, come pure un naso a becco o un naso di un bel rosso acceso, sintomo di abbondanti bevute. Anche qui si possono utilizzare persone già pronte, per esempio i già citati Craxi, Andreotti, Occhetto, Ferrara, o altri. E' consigliabile evitare di sostenere di assomigliare a Cristopher Lambert o Carol Alt, non è credibile e vi fa sembrare presuntuosi. Dopotutto, anche nella fantasy ci deve essere un limite.

5. Tic e manie

L'ultimo tocco riguarda la recitazione: il vostro personaggio ha bisogno di una voce e di un accento o di modi di parlare tipici. Se non siete esperti, conviene non esagerare: basta scegliere un tono di base (voce rauca, profonda, squittente) e un paio di interiezioni tipiche (Giuda ballerino!?). Se poi volete aggiungere un tocco in più, scegliete un accento particolare (l'italiano va benissimo, purché naturalmente non siate toscani) e imitate quello.
Un altro modo può essere quello di dare al vostro personaggio una nazionalità: parlare come un francese, un tedesco o un texano da subito al vostro personaggio un qualcosa in più.

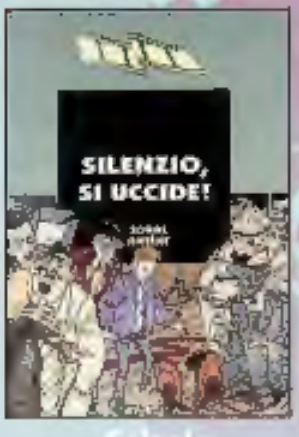
NOTTI NERE

Coffin
Fromental
IL SEGNO
DI LUCIFERO

Dodo
Bast
KORA E GLI
YAKUZA

Per quanto misteriosi possano sembrare, questi noir-gnol hanno una soluzione. Tutti possono trovarla. Ma bisogna saper osservare, riflettere e lacerare il velo delle Notti Nere.

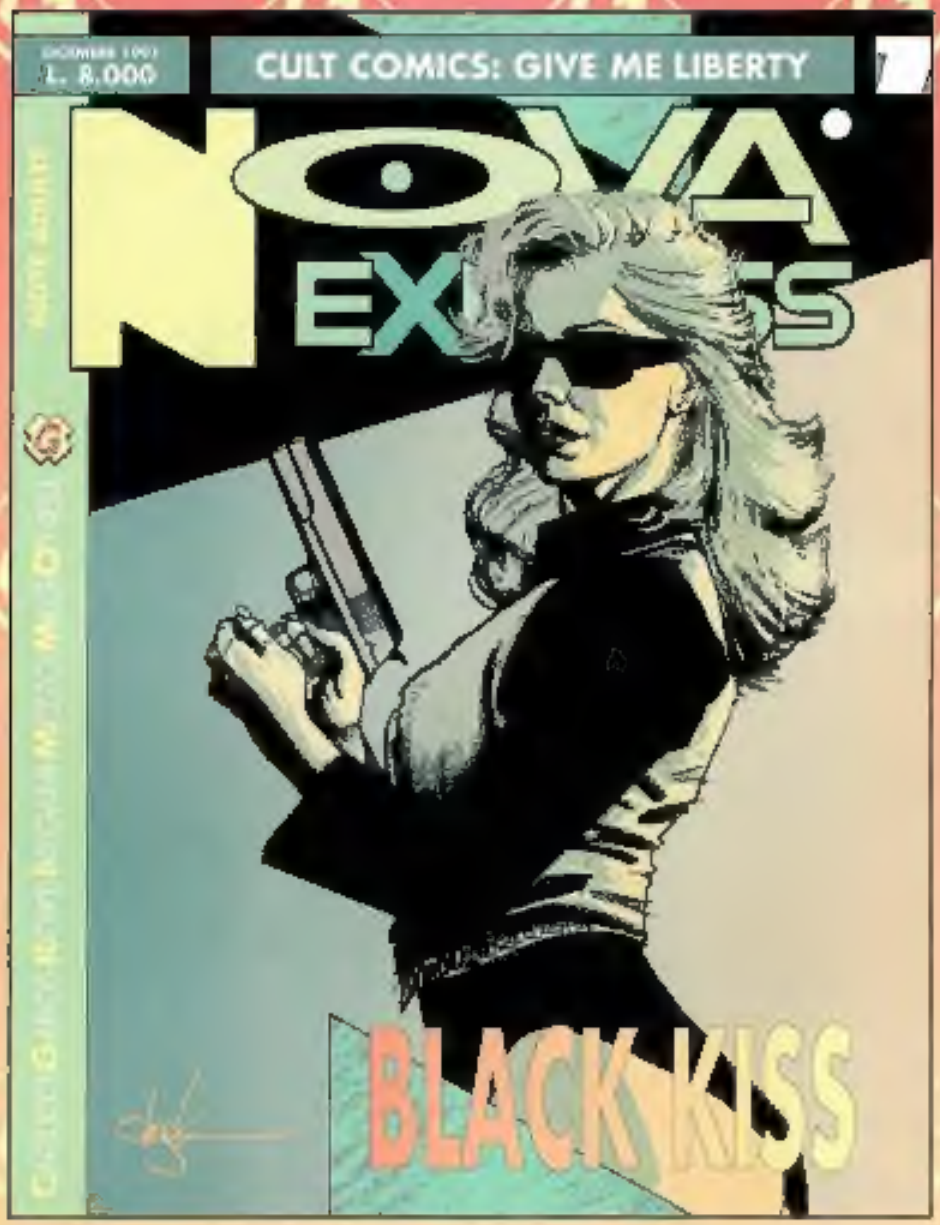
Chaland
Fromental
LA MANO
TAGLIATA



Sokal
Rivière
SILENZIO,
SI UCCIDE!

Cartonati-32 pagine-Formato 19,5 x 26,5-Lire 16.000

SEMPRE + NERO!



SEMPRE PIU' DURO!

Granata

BLACK KISS E' SEMPRE SU NOVA EXPRESS.